SUBITE AL NINTENDO WORLD TOUR

Año 2 N° 20 · $ 9.90.-

EDITORIAL NEWCO

TOP Kids CLUB

1 AÑO

LOS IDOLOS TOP

Claudio Paul Caniggia

GAMES :

MK 3

Jumping Flash

Virtua Fighter

Bug!

NOOB SAIBOT

El Personaje Secreto del Mortal Kombat

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

MORTAL KOMBAT 3

SUPER POSTER

INFORME ESPECIAL

TODO EL SNES

Si Querés

TOP Kids

...DEJAR MENSAJES PARA EL PROGRAMA.

... PARTICIPAR DE LOS SORTEOS Y CONCURSOS.

... ANOTARTE PARA PARTICIPAR EN LOS COMBATES.

... DEJAR TRUCOS O PEDIRLOS...

Material e
por:
pa
/TOPK

llamá a la linea TOP KIDS

0-600-12344

Valor del minuto $ 0,45 + IVA. Válido únicamente para centrales digitales de Capital Federal y Gran Buenos Aires.

EDITORIAL
NEWCO

STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
A. Miarnau
Redacción
Vicky
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Daniel Rodríguez
Asesoría Técnica
Jorge Smolen
Fotocromía
Save As...
(Esmeralda 479 - 4°
Tel: 325-9142)
Impreso el 20 de Octubre de 1995 en los talleres de Editorial Perfil s.a. (California 2715/31 Cap. Tel: 3027050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
(Ayerbe y Asoc.
(Er de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7441)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9374)
Colaboradores
Los Tres Mosqueteros:
Nicolás, Esteban y Crittian
Corrección
Melanie
Archivo
Sebastián

Nº de Propiedad Intelectual 375.521
Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.
© 1992 MORTAL KOMBAT® es una marca registrada de MIDWAY MANUFACTURING COMPANY
[illegible]

Material escaneado por: JTKc para
La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.
/TOPKIDSCLUB

EDITORIAL

APURATE QUE SE ACABA

Es que estamos en noviembre y la sensación de que se termina el año está entre nosotros. Tenemos un clima de veranito y en la escuela, todo aflojó bastante. Los planes de las vacaciones lentamente se van concretando o definiendo y los pedidos a Papá Noel se incrementan progresivamente.
Y sí... se termina el año y, tal vez, en este momento también empieces a organizar los exámenes, a poner pilas en caso de que puedas salvar alguna materia o a disfrutar del parque, el club, los games y las salidas, en caso de que todo esté O.K.
Para nosotros, la sensación es la misma. Por eso, esta Top Kids de noviembre también tiene todas las pilas... Como para ir terminando juntos este año que tuvo de todo. Y como para que ya te vayas preparando para un '96 con todo lo que tiene este año que se va y, también, con todo lo último, lo nuevo y lo más explosivo que ya está llegando para que lo compartamos juntos.

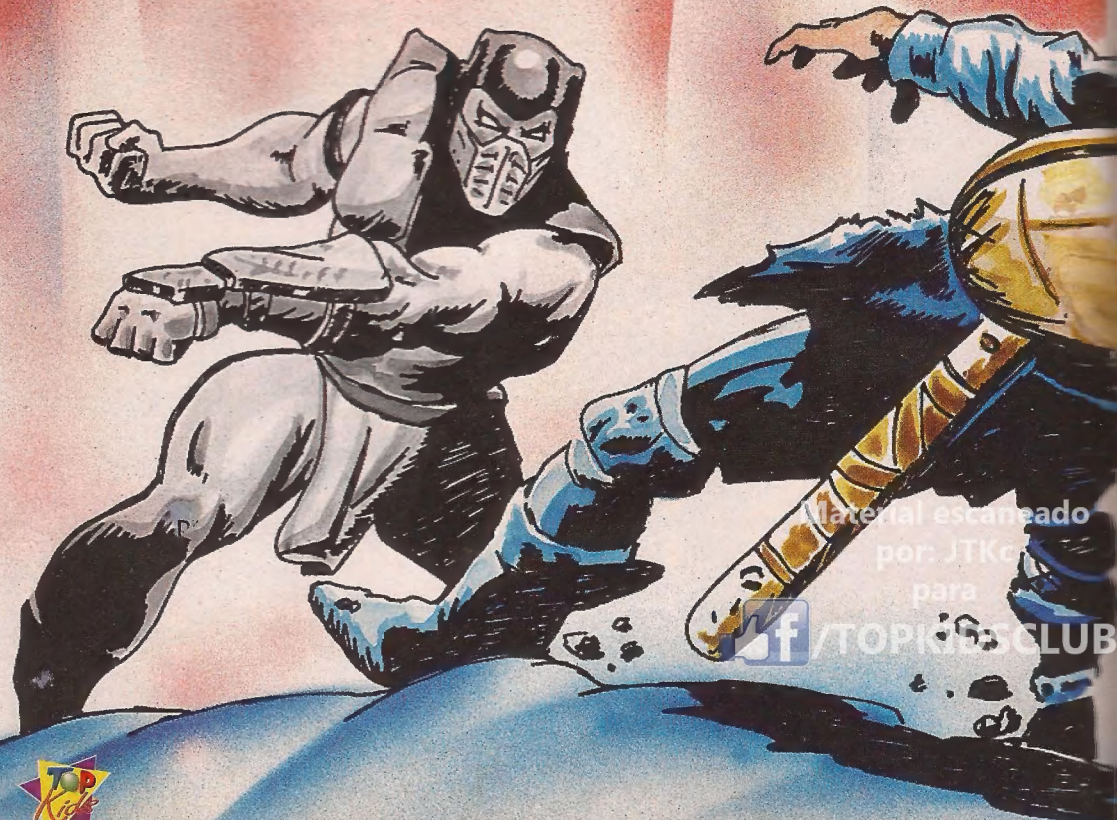
El Dire

SUMARIO

4 Noob Saibot
8 Rankings
10 Juego de SNES: Mortal Kombat III
12 Juego de Sony: Jumping Flash
14 Juego de Sega: Virtua Fighter
16 Juego de Saturn: Bug
18 Top Wins
22 Top Music Ranking
23 Top Idolos: Caniggia
24 Novedades
26 Informe: Super Nintendo
28 Top Questions
30 Contestador automático
31 Consultorio automático
32 Aldope Games
34 Cupones
37 Nabos y Nabas.
38 Top Rock: Soda Stéreo.
40 Top Tricks
44 El club de Top Kids
46 Los artistas
48 Compren. los video games
50 Bla, bla, bla
52 Noticias Top Secret
54 Top Kid comic
56 Erase una vez
57 Comic
62 Nintendo World Tour
63 Futurómetro.
63 El Prof. Maquiavelo.
64 Aldope Games
66 Try Again.

El personaje oculto del Mortal Kombat

NOOB SAIBOT



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

En este kombate, todo es misterio. Los buenos y los malos nos sorprenden. El Outworld nos depara las sorpresas más inimaginables, los peligros más inconcebibles. Los pactos se quiebran y las traiciones son moneda corriente.

En el Mortal Kombat, todo es posible... Hasta la aparición de este enigmático guerrero, Noob Saibot, el más secreto, el más oculto de los personajes del Más Allá.

la leyenda

...Cuenta la leyenda que Noob Saibot aspira a convertirse en el dueño del Más Allá. En realidad, dicen que estuvo en el exilio cuando el amo supremo del Outworld se enteró de sus oscuras intenciones. El todopoderoso Shao Khan lo mandó a una especie de Siberia del Más Allá pero él, en lugar de hacer lo que todos esperaban -morir o autodestruirse con los enigmas y peligros de su entorno- no sólo no desapareció de la faz del kombate sino que, por el contrario, se fortaleció.
La malas lenguas añaden que su poder es, inclusive, inferior al de muchos de los participantes de la gran batalla. Pero algunos de sus golpes o de sus repentinas apariciones son verdaderamente letales. Afirman que aparece con el exclusivo propósito de molestar al amo. Y, si es así, vaya que lo consigue.

Otras versiones

Pero esta no es la única versión que existe sobre sus repentinas apariciones. Aquellos que no se dejan seducir por la historia, la magia y la leyenda, afirman que Noob Saibot no es más que una broma, una especie de chiste privado de los programadores.
¿En qué se basan? Aquellos que se rigen por lo racional y dejan de lado el mito, señalan que el nombre de este personaje es un anagrama de los nombres de los programadores (Tobías y Boon) y que son ellos, mediante los programas, los que lo hicieron aparecer y desaparecer de la pantalla con tanta brusquedad.
Estas fuentes añaden, además, que dichos programadores querían un buen reto -y bien difícil- para el Mortal Kombat y que es sencillamente por esta razón, que lo incluyeron en el game. En otras palabras, los muchachos tenían ganas de divertirse un rato y eligieron al oscuro Noob Saibot para ponerte a prueba y comprobar tu habilidad para el game.

Algunas características

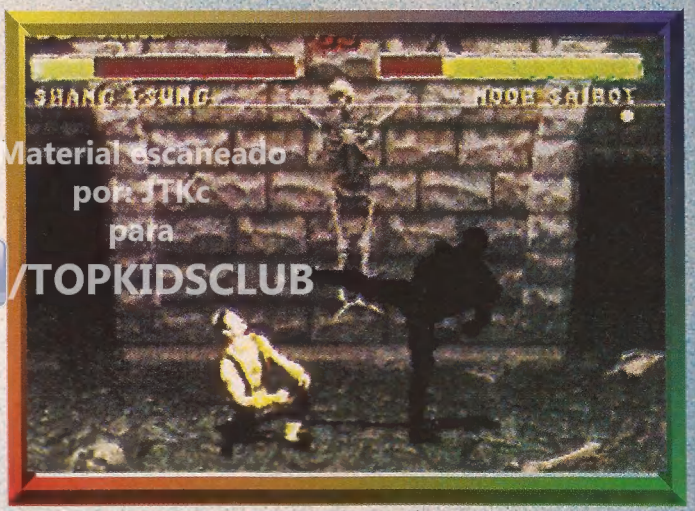
Sea cual fuere la verdad sobre su origen, lo cierto es que el sombrío Noob Saibot es un guerrero ninja como Sub-Zero, Scorpion o Reptile. Sus ojos, completamente rojos, tienen una mirada tan certera como sus golpes. Es rápido y mortal y sus piñas, pueden quitarte toda tu energía hasta dejarte exhausto. Aparece después de 50 peleas(Nintendo) o 25 (Sega), en la antigua pantalla de Goro y destruye a cualquiera que se interponga en su camino.
Lo demás, tenés que descubrirlo vos... Exitos.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

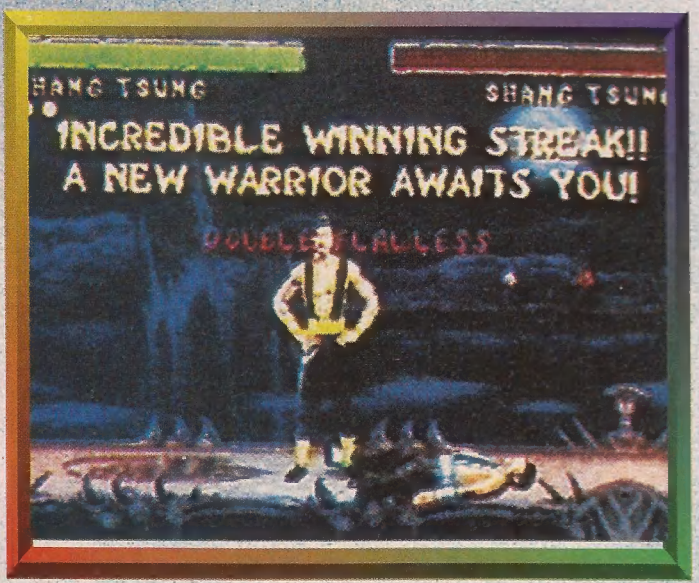
Este es el último kombatiente oculto del Mortal Kombat II. Al tratarse de un personaje prácticamente desconocido, estamos en condiciones de afirmar que se encuentra rodeado de enigmas y misterios. Ahora, mantenete atento que te vamos a dar algunas de las claves para poder dar con él.

Para enfrentarte a él tenés dos caminos: el primero es ganar cincuenta peleas jugando de a dos. El segundo, es mediante un truco. En la pantalla de selección de personajes, hacé rápidamente la siguiente secuencia: izquierda, arriba, abajo, abajo, derecha y apretá el botón Select (Snes).

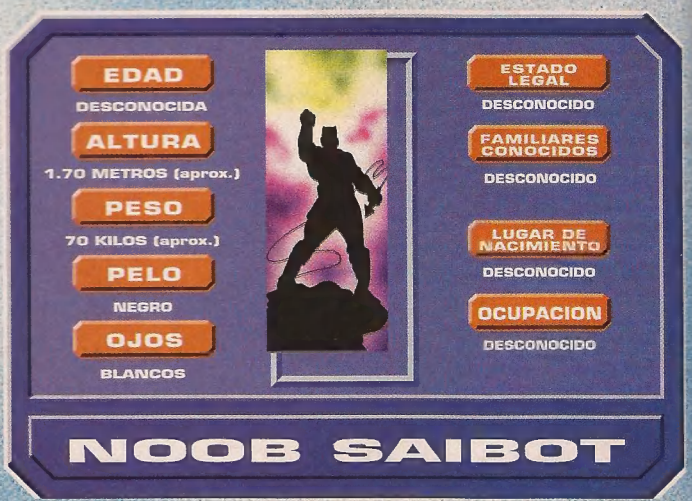
Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB



Las pelea se desarrollará en la antigua pantalla de Goro´s lair. Si perdés o ganás, regresás a la pantalla de selección de peleador.



Este personaje es similar a Smoke. Pero tan sólo es su sombra. Es el más rápido del Mortal Kombat y su figura se pierde en los fondos negros. Su arma más peligrosa -al igual que Scorpion y Smoke- es su arpón.



BUSCÁ EL CUPÓN DENTRO DE LOS ENVASES, DESCUBRÍ QUÉ ES LO QUE LE FALTA AL PERSONAJE DE LAS ETIQUETAS Y GANÁTELO INSTANTANEAMENTE.

Consultá las bases. Sin obligación de compra.

Promoción ganátelo TODDY

más de 500 premios instantáneos.

Bicicletas, rollers, skates, pelotas de fútbol y de basquet.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Ahora más que nunca después de tomarte la leche te vas a ir a jugar.

BASES:

1- CGA S.A., en adelante El Organizador, realiza esta promoción en la que pueden participar sólo los que tengan domicilio en territorio de la República Argentina, la participación en la misma no implica obligación de compra.

2- Dentro de cada envase de Promoción de Toddy Instantáneo en sus presentaciones de 1/2 y 1 kilo, habrá un cupón y un sticker de regalo.

3- Los cupones podrán ser con premio instantáneo o con opción a participar en un concurso.

a) Cupones con premios instantáneos:

En el frente tendrán una reproducción en blanco y negro de uno de los personajes que figuran en las etiquetas (Nico, Flopy, Rafa, Maxi o Ale), se deberá descubrir lo que le falta al personaje eligiendo una de las cinco opciones, que figuran en el cupón: bicicleta, rollers, skate, pelota de fútbol, pelota de basquet. Instantaneamente resultará ganador de ese elemento faltante. A)1- Para hacerse acreedor al premio se deberá comunicar al tel.: 314-0140 y se le informará dónde y cuándo podrá retirar el premio. Sólo en caso de que quién ganara tuviere su domicilio en el interior del país, El Organizador se encargará de enviar el premio, haciéndose cargo del traslado del mismo.

b) Cupones con opción a participar en un concurso:

Aquellos cupones que no tengan premio instantáneo, tendrán en el frente una reproducción en blanco y negro de uno de los personajes que figuran en las etiquetas (Nico, Flopy, Rafa, Maxi o Ale) pero sin ningún elemento faltante. En este caso se podrá elegir uno de los cinco premios que figuran escritos: bicicleta, rollers, skate, pelota de fútbol, pelota de basquet. Enviando el cupón con los datos del interesado a "Promoción Toddy": Casilla de Correo Nº 30 Sucursal 27, participarán del concurso por el premio elegido. Todos los viernes a partir del 3 de Noviembre de 1995 al 22 de Diciembre de 1995 inclusive, en el programa televisivo "Top Kids" que se emite por ATC de lunes a viernes de 18:30 a 19 horas, de la urna del Concurso Toddy se extraerán cinco sobres al azar ante escribano público, los que resultarán ganadores del premio que figure seleccionado en el cupón. Los ganadores serán notificados telefonicamente.

4- El Organizador no se hará cargo de los gastos de traslado, estadía ni algún otro concepto en el que el participante incurra para retirar el premio obtenido.

5- Los cupones se podrán retirar gratuitamente en CGA S. A. en Av. de los Constituyentes 2995, los días hábiles de 10 a 11 horas, a razón de uno por día y por persona.

6- Sólo se aceptarán cupones originales. No se aceptarán cupones incompletos y/o adulterados o fotocopiados ni duplicados por ningún método.

7- Los cupones deberán ser completados con todos los datos requeridos para que sean válidos, caso contrario se considerarán anulados.

8- De no presentarse el ganador dentro de los 30 días posteriores al sorteo, el ganador perderá el derecho a su premio.

9- El Organizador se reserva el derecho de modificar la fecha de los sorteos mencionados.

10- Los ganadores autorizan expresamente al Organizador a difundir o publicar sus nombres y/o difundir sus imágenes y/o fotografías con fines publicitarios en los medios y en las formas que considere correctas, sin derecho a compensación alguna durante el transcurso de la promoción y hasta transcurridos 30 días después del último sorteo.

11- No podrá participar del concurso personal de CGA S.A., ATC, Savaglio S.A., ni sus familiares directos.

12- La participación en este concurso implica el total conocimiento y aceptación de todos los puntos mencionados.

13- El Organizador podrá modificar las bases en forma parcial y determinará el criterio aplicable a cualquier situación no prevista expresamente en las mismas y será la autoridad y tribunal de apelación.

Si no ganaste, mandá el cupón al programa Top Kids "Promoción Toddy" Casilla de Correo Nº30 Sucursal 27 donde todos los viernes se sortearán fabulosos premios.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Mortal Kombat 3	ENTRA
2	Killer Instinct	BAJA
3	Yoshi´s Island Donkey	ENTRA
4	Kong Country 2	ENTRA
5	Mortal Kombat 2	BAJA
6	Donkey Kong Country	BAJA
7	Mega Man X 2	IGUAL
8	Batman and Robin	BAJA
9	Mickey Manía	IGUAL
10	NBA Jam T.E.	BAJA

GAME BOY®

1	Donkey Kong Land	IGUAL
2	Street Fighter II	ENTRA
3	Earth Worm Jim	ENTRA
4	Metroid 2	BAJA
5	Mortal Kombat 2	BAJA
6	Batman Forever	ENTRA
7	Animaniacs	ENTRA
8	Kirby´s Dream Land	SUBE
9	Stargate	ENTRA
10	NBA Jam	IGUAL

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

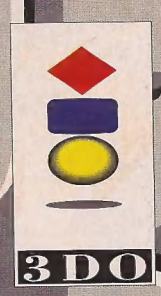
MEGA

1.	Mutant Chronicles	—
2.	Mortal Kombat 2	↓1
3.	Virtua Racing	↓1
4.	Exo Squad	—
5.	Sonic 3	↓1
6.	FIFA `95	↓3
7.	Earth Worm Jim	—
8.	Eternal Champions	↓3
9.	Mickey Manía	↑1
10.	Batman and Robin	↓2

GAME GEAR

1.	Earth Worm Jim	—
2.	Mortal Kombat 2	↓1
3.	Super Kick Off	=
4.	Alladin	↓2
5.	Sonic Spinball	=
6.	NBA Jam	↓2
7.	Sonic Chaos	=
8.	Sonic	↑2
9.	Micromachines	=
10.	Mortal Kombat I	↓4

PROXIMAMENTE, RANKINGS DE SONY PLAYST



RANKING TOYS

1	Gex	ENTRA
2	Space Pirates	ENTRA
3	FIFA Inter. Soccer	ENTRA
4	Demolition Man	ENTRA
5	Samurai Shadown	ENTRA
6	Mad Dog 2	ENTRA
7	Way of the warriors	ENTRA
8	Stralh	ENTRA
9	Road rash	ENTRA
10	NBA Jam	ENTRA

VARONES

1. POWER RANGERS ↑—
2. MORTAL KOMBAT ↑+
3. STREET FIGHTER ↑—
4. NIKKO ↓4
5. MICRO MACHINES ↑—

NENAS

1. TEDDY ↑1
2. BARBIE ↑—
3. LA MUÑECA DE REINA ↑2
4. PY CARITAS ↑—
5. [illegible] ↑—

Material escaneado por: [illegible] para /TOPKIDSCLUB

PC

1.	FX Fighter	=
2.	Disc World	↑1
3.	Simon II	↓1
4.	Super Street Fighter 2	↑1
5.	Alone in the dark 3	↑1
6.	Kyrandia 3	↓2
7.	Mortal Kombat 2	=
8.	Jagger alliance	↑2
9.	King Quest 7	=
10.	Doom 2	↓2

JUEGOS DE MESA

1. PICTIONARY = -
2. JUEGO DE LA VIDA ↑ -
3. MOUSE TRAP ↑ -
4. PIZZAS VOLADORAS ↑ -
5. DAMAS = -

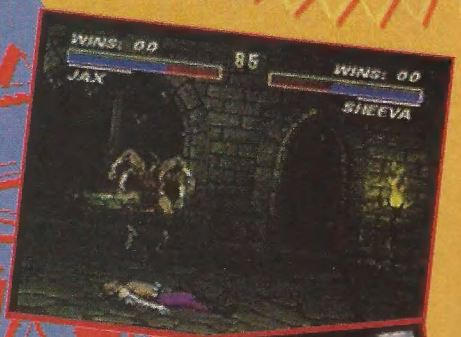
Material escaneado por: TKc para TOPKIDSCLUB

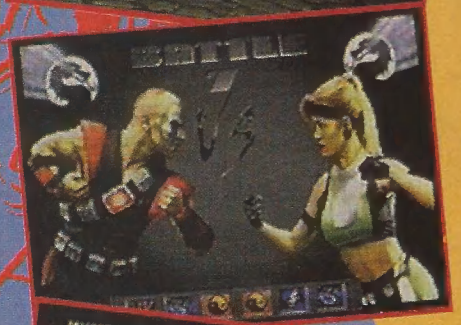
VIDEO GAME DEL MES

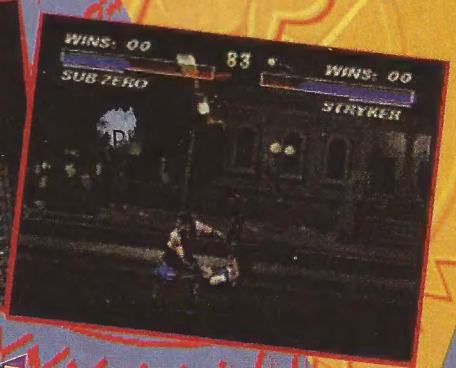
SNES

MORTAL KOMBAT

EL REGRESO







Bueno, por fin te podemos decir que uno de los juegos más esperados en todo el mundo fue lanzado al mercado el 13 de octubre de este año. Millones de fans lo han seguido en sus dos anteriores episodios en los cuales se demostró hasta donde puede llegar la imaginación creando espectaculares historias de dos mundos paralelos, del bien y del mal, que encierran a su vez otras historias de muchos personajes que participan en el juego.

LA TERCERA ES LA VENCIDA

Seguramente ya tendrás una idea de lo que estamos hablando. Sí, se trata de Mortal Kombat 3, la tercer aventura de una gran cantidad de personajes, conocidos y nuevos, buenos y malos, que te atraparán en su pasado, presente y en un futuro que dependerá de vos mismo.

La fecha antes mencionada es válida para las versiones de todos los sistemas para los cuales este juego estará disponible, entre los que aparece el de Sega Genesis, Sony Playstation y Super Nintendo. Se dice que la transposición más fiel a la de arcade es la de PSX, pero igualmente las de los sistemas de 16-bits son espectaculares, sobre todo la de SNES que tendrá 32 megas de memoria.

Es realmente increíble lo que este último sistema puede llegar a hacer. En esta ocasión la empresa que se dedicará a programar las versiones

hogareñas será la misma que se dedicó a la de los arcades, Williams. Una prestigiosa empresa que la tiene muy clara y que sabe hacerle a los fervientes jugadores de arcade debido a que ha conseguido transformar en su totalidad (y casi a la perfección) la acción, violencia, diversión, gráficos y sonido a las consolas hogareñas.

Ya hablamos en números anteriores de este maravilloso game por lo que creemos que ya se lo conocerán de memoria, pero por las dudas, te refrescaremos la memoria con un simple repaso de las innovaciones incorporadas esta vez.

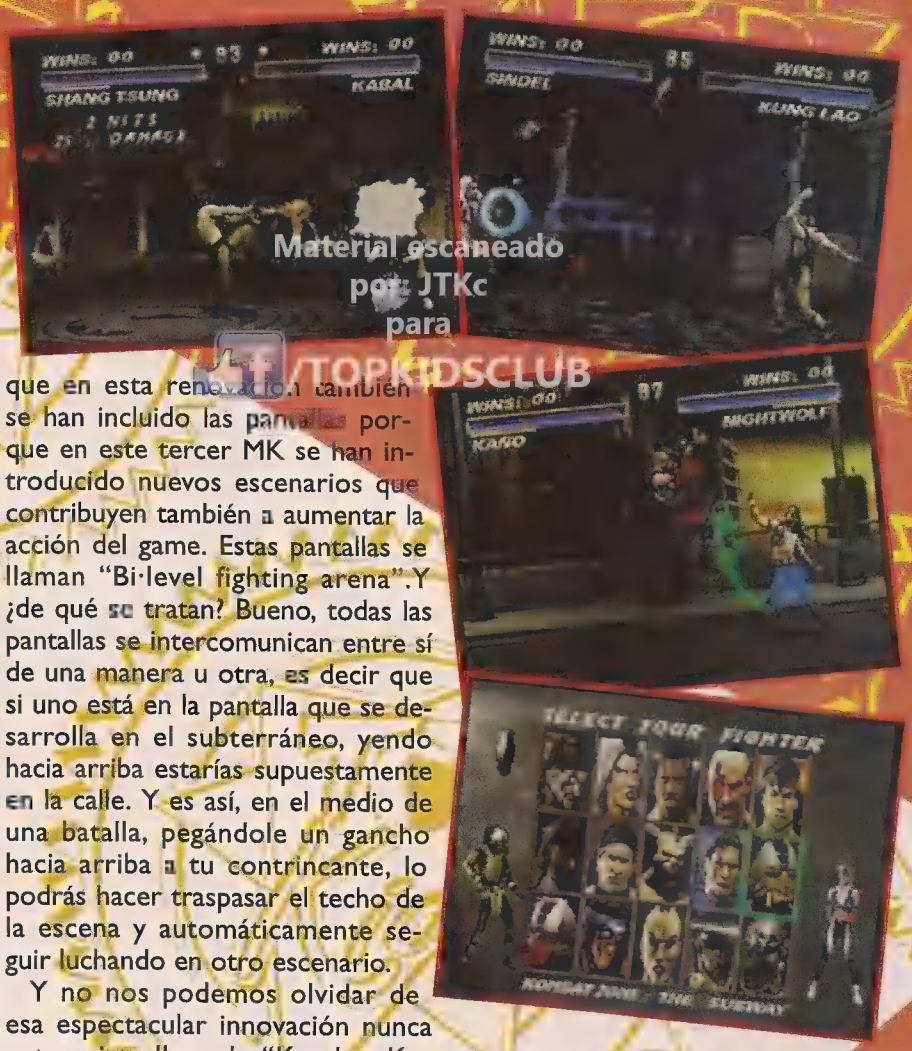
LO NUEVO

Lo primero que hay que destacar es la tremenda aceleración del la acción, tomas y movimientos de los personajes en donde juega también la incorporación de un sexto botón al control que sirve para correr. También, para ampliar aún más la acción del juego, el ataque se basa en combos. Sí, los revolucionarios combos que han cautivado al público amante de los juegos de lucha por lo que actualmente aparecen en casi todos los games de este rubro.

Los personajes están más agrandados que nunca porque son en total catorce (sin contar los secretos), siete nuevos (Sheeva, Cyrax, Kabal, Stryker, Sindel, Sektor, Nightwolf) y siete viejos (Jax, Liu Kang, Kung Lao, Kano, Shang Tsung, Sub Zero, Sonya), y además son más grandes y poseen una mejor nitidez con respecto a los juegos anteriores, hasta tal punto que se pueden llegar a ver los rasgos faciales y las expresiones de los kombatientes.

Además de los clásicos ataques finales, como las fatalities, las babalities y los friendships, se han incorporado los codiciados animalities de los cuales se hablaba mucho acerca de los rumores de que se podían ejecutar en el MK2, y los mercies que son como una última y mínima oportunidad que tiene de sobrevivir el luchador que vos venciste.

No sólo a los personajes se les han hecho cambios y mejoras, sino



Material escaneado por JTKc para
/TOPKIDSCLUB

que en esta renovación también se han incluido las pantallas porque en este tercer MK se han introducido nuevos escenarios que contribuyen también a aumentar la acción del game. Estas pantallas se llaman "Bi-level fighting arena". Y ¿de qué se tratan? Bueno, todas las pantallas se intercomunican entre sí de una manera u otra, es decir que si uno está en la pantalla que se desarrolla en el subterráneo, yendo hacia arriba estarías supuestamente en la calle. Y es así, en el medio de una batalla, pegándole un gancho hacia arriba a tu contrincante, lo podrás hacer traspasar el techo de la escena y automáticamente seguir luchando en otro escenario.

Y no nos podemos olvidar de esa espectacular innovación nunca antes vista llamada "Kombat Kodes". Antes de cada pelea, en el modo de versus, tendrás la oportunidad de poner unos códigos que te permitirán tener acceso a muchos secretos ocultos que tiene este juego, como puede ser jugar con personajes desconocidos, jugar en la oscuridad, entre muchos otros.

Así que no te pierdas esta nota. Nosotros apostamos a que será uno de los más salientes para esta segunda mitad del '95, y creemos que las versiones hogareñas son muy parecidas al original, sobre todo, en la parte de velocidad, acción y diversión que son las más importantes. Ahora, sólo te queda jugarlo.

FICHA TÉCNICA

SNES

GAME:
Mortal Kombat III

TIPO:
MEMORIA:
SALE EN:
JUGADORES:
DIFICULTAD:
NIVELES:
PASSWORD
BATERIA

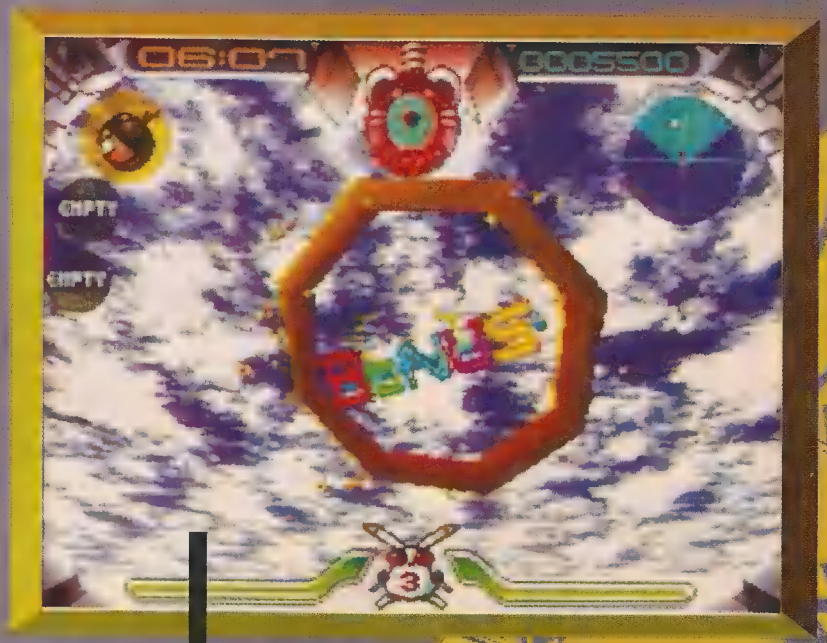
95%	95%	85%	85%
GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO

90%
TOTAL

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME DEL MES

PSX



JUMPING FLASH

Este es básicamente un juego de plataforma tridimensional con elementos de disparador. Una cosa es evidente: después de jugar al Jumping Flash!, los videojuegos recorrieron un largo, largo camino.

EL CONEJO FANTASTICO

El dictador Barón Aloha arrancó 6 ciudades de la Tierra y las puso bajo la guardia de gigantes pulpos flotantes. Y sólo vos, en una nave con forma de conejo, podés salvarlas.

El juego se desarrolla mirando a través de los ojos del conejo. La perspectiva tridimensional es exasperante mientras que, los gráficos son perfectos... sin exagerar. Creénos: las fotos no le hacen justicia. Para comprobar que no estamos mintiendo, lo tenés que ver en movimiento. Se trata de un juego sencillamente ¡emocionante!

96% GRÁFICOS
92% SONIDO
95% CONTROL
97% DIVERSION DESAFIO
95% TOTAL

FICHA TECNICA

PLAYSTATION GAME: Jumping Flash

TIPO: Plataforma en 3D
MEMORIA: CD Rom
SALE EN: Setiembre
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/alta
NIVELES: 6

☐ PASSWORD ☐ BATERIA

UNA AVENTURA DISTINTA

Robbit puede saltar. Y vaya que puede: salta tan alto que si mirás hacia abajo podés ver todo el nivel a tus pies. La sensación del salto se captó perfectamente en este juego. Desde los ángulos de trayectoria del salto hasta el aumento de velocidad en las caídas. Realmente, te sentís en el aire.

Hay 6 niveles con 3 inmensos subniveles cada uno. La idea es recolectar zanahorias hasta que aparezca la salida. El tercer nivel de cada mundo tiene un jefe para vencer.

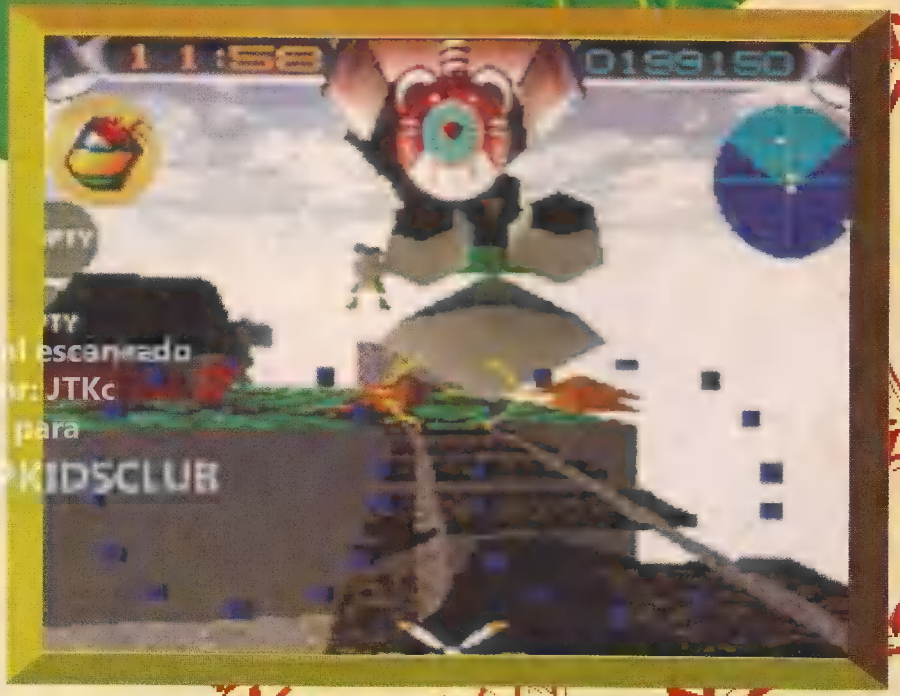
Robbit, por otro lado, puede destruir enemigos con un láser, una bomba, misiles o saltándoles encima.

Cada nivel es por tiempo pero podés recolectar ítems que lo alargan o lo detienen o, también, cápsulas para la invisibilidad.

Repetimos: los gráficos son impresionantes. Las fotos pueden parecer poco interesantes pero, cuando lo veas en movimiento, te vas a enamorar de este juego. Y la música va justo con la atmósfera del game: es divertidísima. Un verdadero acierto.

Y hay más. La historia del juego se encuentra representada por escenas gráficas perfectas. Si te decimos que el juego redefine el género 3 D, es en serio. ¿Por qué?. Los juegos como el Doom Wolfestein, limitan el campo de juego a corredores donde el jugador sólo puede correr y retroceder. Jumping Flash! da un "salto" e incorpora la acción de volar en un mundo verdaderamente tridimensional. ¿Te lo imaginás?

Tenemos sólo una crítica: el juego es un poco corto. Una vez que aprendas a manejarlo, lo podrás pasar rápidamente. Pero siempre vas a querer volver.

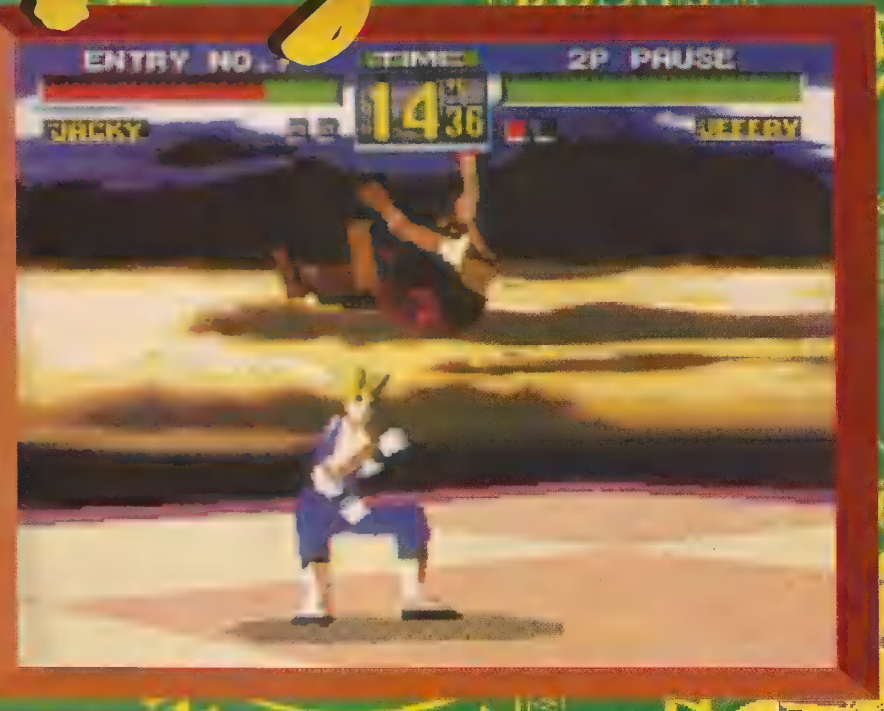


Material escaneado por TKc para TOPKIDSCLUB

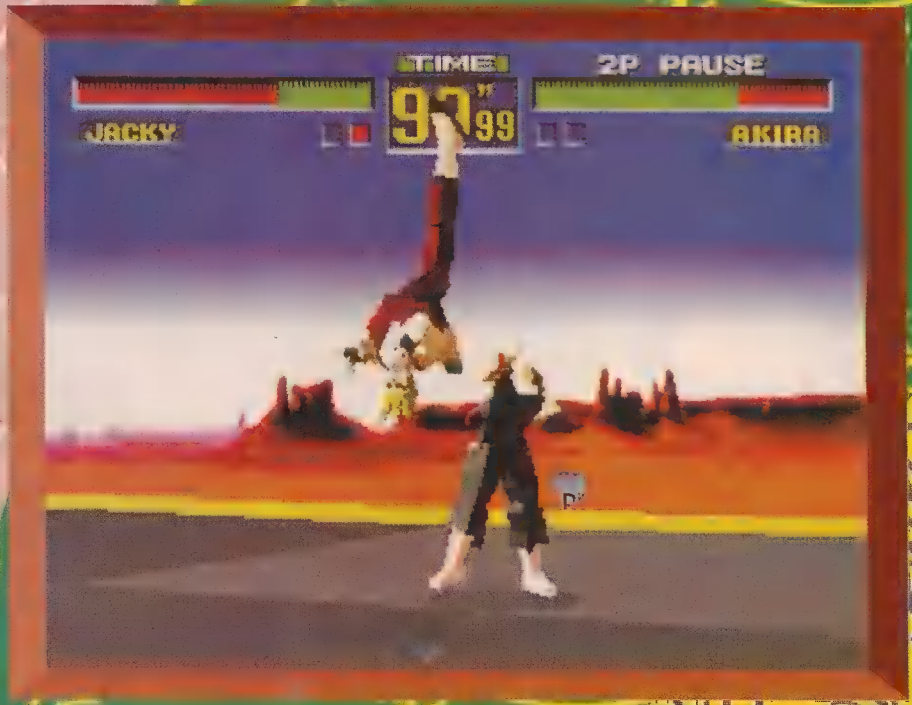
VIDEO GAME DEL MES

SEGA

Virtua Fighter



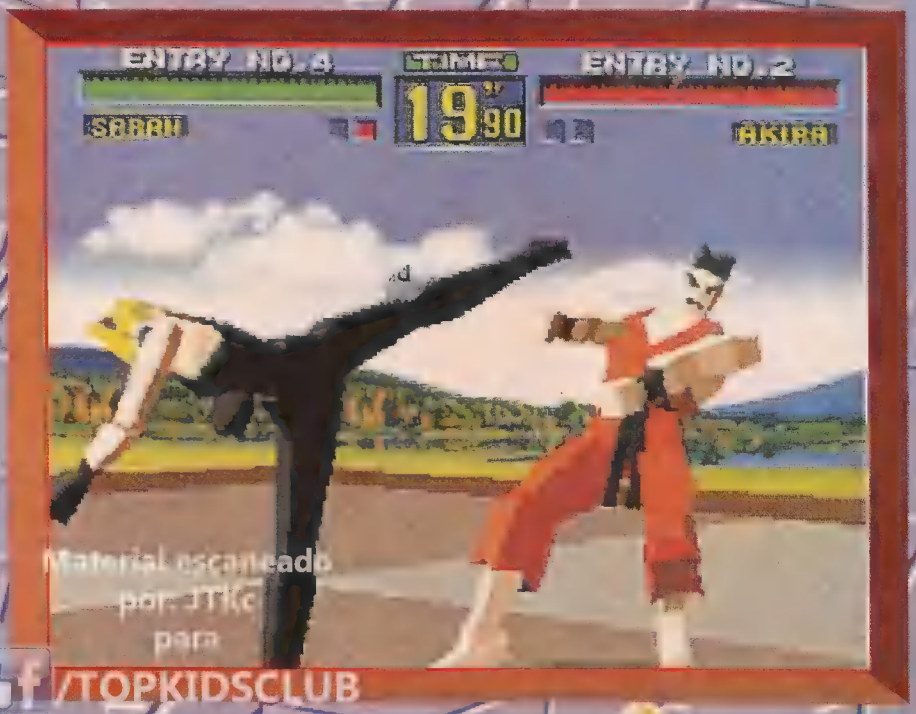
El 32 X tuvo un comienzo... bueno, un poco....lento. Sí, lento. Los pocos juegos que salieron para el sistema causaban, ¿cómo decirlo?, desilusión y sin pecar de exagerados. El único intento aceptable -a nuestro modesto entender- fue el Knuckles Chaomix, que tampoco fue nada del otro mundo. ¿Puede ser que todo esto se encuentre a punto de cambiar? Bueno, no exactamente. No nos malinterpretes. Virtua 32



X no es malo, para nada, es sólo que existe una versión para el Saturn y ésta ni le llega a los tobillos. Todo esto, claro está, en cuanto a los gráficos. Son muy rápidos pero algo simples e imperfectos. Digamos que aunque Sega insista en que se muevan a 30 frames por segundo, en realidad no se nota tanto. La jugabilidad es puro Virtua Fighter. ¿Es esto bueno?. Depende de con quien hables. Hay quienes lo aman y, también, están quienes lo odian. Pero no viene al caso, al fin y al cabo, lograron adaptar la jugabilidad así que prueba superada.

Los personajes se mueven muy bien y fluidamente. El control es excelente y se adapta per

fectamente al juego. En cuanto al sonido, no podemos mentirte: esto sí te va a desilusionar. Parece como si hubieran sumergido al génesis en un pantano. Malo... bastante malo.
Pero, no obstante, el juego tiene muchísimo para ofrecer. Para empezar, tenés cuatro ángulos para ver la pelea. Cada uno es muy distinto del otro y esto le agrega mucha jugabilidad al game. Hay una opción de torneo para poder jugar con 8 enemigos. Inclusive, podés ampliar el campo de juego a tu preferencia. Para los que no conocen el VF, hay 8 luchadores que pelean en escenarios tridimensionales. El game se caracteriza por ser muy realista y por no tener el tipo de tomas fantásticas de la mayoría de los juegos de lucha.
Otra de sus ventajas es que tiene muchísimos secretos, que incluye jugar con Dural, el jefe, o en el ángulo de la cámara secreta.
Todo dicho. El veredicto es que Virtua Fighter 32 X es una versión muy jugable, con sonido flojo y buenos gráficos y que está destinada a vivir a la sombra de su hermana mayor.



Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

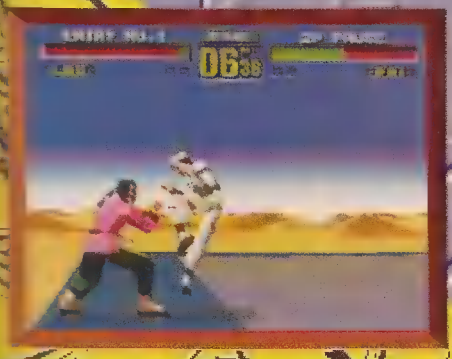
FICHA TÉCNICA

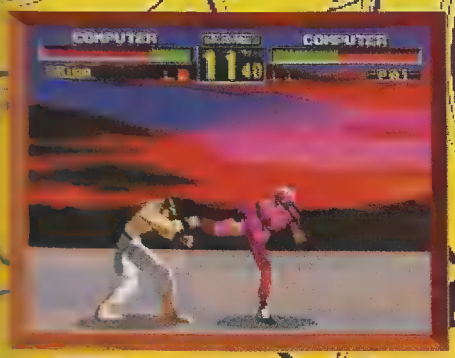
SATURN MEGA 32 X — GAME: Virtua Fighter

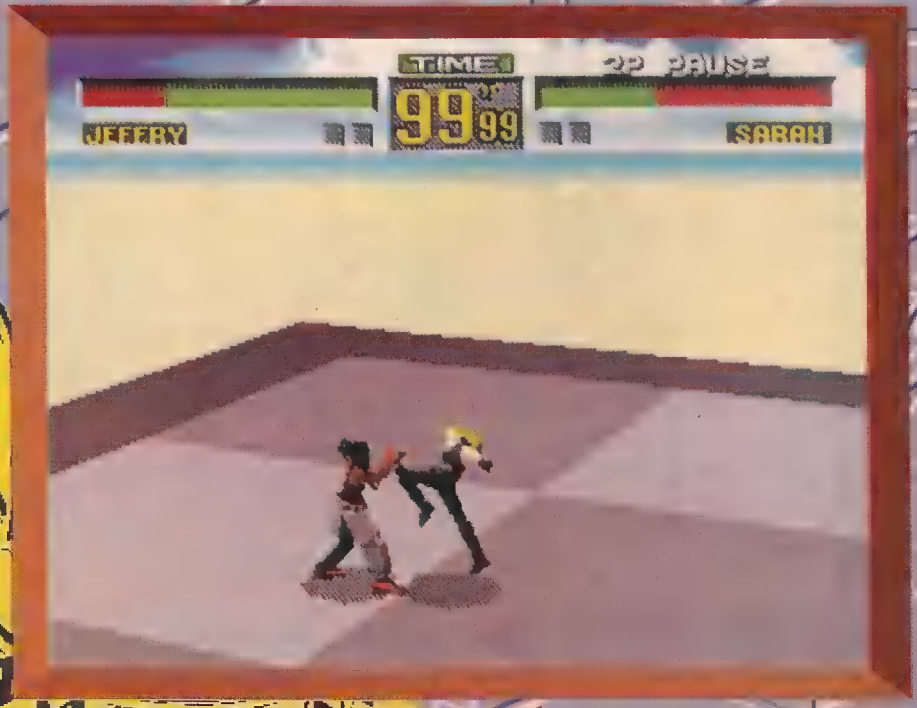
TIPO: Lucha
MEMORIA: -
SALE EN: -
JUGADORES: 1 o 2
DIFICULTAD: Media
NIVELES: 9 luchas

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO
84%	59%	89%	86%

TOTAL 84%







Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME DEL MES

MEGA

DE ARAÑAS E INSECTOS

Hoy encontramos a Bug en busca de la malvada araña que encarceló a sus amigos para comércelos dejando a Bug con muy poco tiempo para buscarlos. Esto es sólo una muestra de lo que el Saturn nos va a proporcionar. Este es el juego de Bug, uno de los más simpáticos del mundo del videogame. ¿Y qué hace a Bug tan especial? Bueno, el juego combina games de plataforma en 2 D con elementos de 3 D. ¿Que cómo lo logra? Es simple: los niveles en Bug están diseñados en 3 D con sendas que toman determinadas direcciones cuando esas direcciones van hacia adelante o hacia atrás. El juego es en 3 D pero, cuando Bug va hacia derecha o izquierda, es en 2 D.

Bug tiene 6 mundos con 3 submundos cada uno. Y es muy largo. También hay jefes enormes muy divertidos y con mucha personalidad. Y Bug no sólo salta sobre sus enemigos sino que también los elimina con jugo de Bug, con el ataque zap, hongos y volando por la pantalla mientras aniquila a todo lo que hay en ella.

32 BITS DE DIVERSION

¡Este juego sí que se ve bien!. Todo es perfecto en cuanto a lo visual. Todo se mueve como un sueño y tiene más color que una pintura de Picasso. En serio: muy pocas veces un game se vio tan bien como éste. Si te preguntás como se siente en cuanto a su jugabilidad,a ver si con esto se te aclara la duda: una vez que te acostumbrás a jugar en las cuatro direcciones, el juego es muuuyyy entretenido y se convierte en una verdadera experiencia. Y muy activa, por cierto.

También es importante el hecho de que Bug es un juego no lineal. Generalmente, hay muchos caminos para elegir. Algunos con ítems y otros, con enemigos. También se puede interactuar con los escenarios ya que hay, por ejemplo, rampas que hacen que Bug corra a velocidades escalofriantes y más. También es importante destacar que cada enemigo -y hay muchos- tiene su propio tipo de ataque y punto débil. El juego tiene tanta personalidad que el objetivo es encontrar "la parada Bug" y hasta Sonic hace su aparición.

EN DEFINITIVA...

FICHA TECNICA

SEGA SATURN

GAME: Bug!

TIPO: Acción en 2 y 3D
MEMORIA: CD Rom
SALE EN: Setiembre
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media/alta
NIVELES: 5

☐ PASSWORD ☐ BATERIA

Uno de nuestros temores con todo esto de la próxima generación de consolas era que los juegos se basaran mucho en las apariencias y no enfatizaran en los gráficos. Bug es un muy buen ejemplo de como ambos aspectos pueden funcionar juntos y bien. ¡Vale la pena!

NO SE PUEDE PARAR EL INSTINTO

Material escaneado
por: JVKc
para
/TOPKIDSCLUB

ENTRÁ EN EL JUEGO DE LUCHA NÚMERO 1 EN TODO EL MUNDO. ¡SÍ! EL KILLER INSTINCT LLEGÓ PARA QUEDARSE Y TE ESPERA EN EL MUNDO DEL VIDEO JUEGO PARA QUE VOS Y SÓLO VOS LO CONOZCAS, LO PRUEBES Y LO DOMINES. COMUNICATE YA AL 951-1903/1924/3091 O AL 831-9635. Y, ADEMÁS DE PODER COMPRARLO POR TELÉFONO, CON TODAS LAS TARJETAS DE CRÉDITO Y EN 12 CUOTAS, ENTERATE DE TODAS LAS NOVEDADES EN MATERIA DE GAMES.¡AH! Y CONOCÉ EN VIVO Y EN DIRECTO A LA MÁQUINA MÁS PODEROSA DEL MOMENTO: LA SONY PLAYSTATION.

AGENTE OFICIAL
Nintendo®

CORRIENTES 2171 - SCALABRINI ORTIZ 2479- EN MENDOZA: LAS HERAS 257. TEL: (061) 253365

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

TOP WINS

La Pág de Campeo

¿QUERÉS GANARTE DOS SUPER GAME BOY? ¿SI? ¿TENÉS GANAS? BUENO, PARA GANARTELO LO UNICO QUE TENÉS QUE HACER ES ESCRIBIRNOS CON TUS RECORDS -Y CON LA FOTOGRAFIA CORRESPONDIENTE- EN BASE A LO QUE TE PROPONEMOS EN ESTA MISMA PAGINA.

Seguro que ya tenés podridos a tus viejos, amigos y hermanos mostrándoles tus records. Bueno... ahora tenés oportunidad de darles un descanso. Podés enviarnos el récord del desafío que nosotros te proponemos mes a mes y, si no, enviarnos una marca considerable de tu juego predilecto con las pruebas del caso (foto, obvio). Para cualquiera de los dos casos, hay un súper game boy de regalo. Así que, ya sabés, mandanos todo a Felipe Vallese 1558 (1406) de Capital Federal. Y esperá los resultados que mes a mes publicamos en éstas, las páginas de los campeones.

Enviá tus cartas con records a:
TOP KIDS REVISTA
Concurso TOP WINS
Felipe Vallese 1558 (1406) o ATC,
Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

FAAA... MIRÁ ESE PUNTAJE

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, que puntaje hiciste, con que personaje, etc) junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le de ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan.

TOP WINS

Material escaneado por: JTKc para f/TOPKIDSCLUB

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

ina los nes

RÉCORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO
MORTAL KOMBAT III

CONSOLA
SNES, MEGA Y PLAYSTATION

RÉCORD
¿Podés pasar la final?

NOTA
Lo podés hacer con cualquier luchador pero en el nivel de dificultad con el que empieza el juego.

CAMPEÓN TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO

El sorteo de este mes le corresponde al SONIC II and the winner is....

JORGE EMILIANO SARAVIA

GUILLERMO STEREN

Y LOS OTROS CAMPEONES (aunque SIN PREMIO)

JOSÉ MARÍA LUCERO
Termino el Fifa Int. Soccer.

MATÍAS SURDI
Le ganó a Jade, Noob Saibot, Kintaro y Shao Kahn

JOSÉ MARÍA KENIG
Terminó el Earth Worm Jim sin perder.

CARLOS LUIS BUJANA
Le ganó a el Donkey Kong Country

ALEJANDRO AGOSTINO
También le ganó al Donkey Kong Country

MARIANO Y FERNANDO AMESTOY
Pasaron la final en el MK II de Mega

AHORA LOS TOP JUNTOS

Material escaneado
por JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

NUEVA CAJA EN ESPAÑOL.

BUSCALO EN LOS AGENTES OFICIALES NINTENDO Y NO TE OLVIDES DE EXIGIR TU GARANTIA Y PARTICIPA EN GRANDES PREMIOS.

Only For

Nintendo®

GARANTIA 1 AÑO

SUPER NINTENDO

+

DONKEY KONG COUNTRY

=

DONKEY KONG SET

Para informes de la Red de Agentes Nintendo llama al (01) 633-4005.

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

Top Kids MUSIC

Música Nacional

1	**Cachete, pechito y ombligo** Pancho y la sonora colorada	▲ 1
2	**Traición a la mexicana** La Zimbabwe	▼ 1
3	**Ella usó mi cabeza como un revólver** Soda Stereo	=
4	**Montón de nada** Memphis La Blusera	▲ -
5	**Palabras más, palabras menos** Los Rodríguez	=
6	**Mal bicho** Los Fabulosos Cadillacs	▼ 2
7	**Piñas van, piñas vienen** 2 minutos	▲ 2
8	**Loco de atar** La Zimbabwe	=
9	**La guitarra** Los auténticos decadentes	▲ –
10	**Te extraño** Emanuel Ortega	▲ –

Música Internacional

1	**Una brasilera** Os Paralamas	=
2	**El rebelde en mi** Jimmy Cliff	▲ 4
3	**No more I love You** Annie Lennox	▲ -
4	**Julia dice** Wet, wet, wet	▲ 4
5	**No quiero crecer** Los Ramones	▲ -
6	**Scatman Work** Scatman	▲ -
7	**El tiburón** Proyecto I	▲ –
8	**Fat boy** Max a millon	▼ 4
9	**Dime la verdad** Marta Sánchez	▼ -
10	**El condón** Machito Ponce.	▼ –

Estos rankings se hicieron con los formularios que vos llenaste para el programa Top Kids de ATC. Sólo tu voto puede modificarlos. Si esa es tu idea, escribinos a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital o al canal.

TOP IDOLOS

CLAUDIO PAUL CANIGGIA

El 9 de enero de 1967 en Hendersen, Pcia. de Buenos Aires, nace el delantero que con sus gambetas, juegos, velocidad y destreza emocionaría a hinchas sin distinción de camiseta. ¿Su nombre? Claudio Paul Caniggia.

Pasarían 18 años y una infancia con potrero para que el rubio vistiera una camiseta blanca cruzada por una franja colorada y pusiera de pie a todo el barrio de Nuñez. Corría el año '85 cuando Claudio Paul debuta en el Monumental comenzando una carrera imparable que lo llevaría a recorrer el mundo haciendo lo que más le gusta: jugar al fútbol.

De la mano de El Pájaro y de Héctor "Bambino" Veira, River le da a su hinchada su primera -y única- Copa Libertadores de América. ¿El año? 1986 y Caniggia, inolvidable para la tribuna riverplatense.

Su performance lleva a Carlos Salvador Bilardo a convocarlo para la Copa América de 1987 que se disputa en nuestro país. El torneo -más específicamente, la actuación argentina-, pasa sin pena ni gloria, aunque no sucede lo mismo con su actuación: su nombre estaba en la carpeta de los dirigentes de los grandes clubes europeos.

Al año siguiente, el pibe de Hendersen es vendido al Verona de Italia en la nada despreciable cifra de 2 millones y medio de dólares.

El Cani juega 21 partidos en el Verona. Convierte 3 tantos y, a pesar de que el jugador que hoy todos conocemos no se había encontrado definitivamente con el gol, lo cierto es que después de un año otro equipo italiano -el Atalanta- lo compra en 4 millones y medio de dólares. Mientras tanto, en Brasil se disputa la nueva edición de la Copa América. El técnico continuaba siendo el Narigon y Caniggia, fue nuevamente convocado.

Después, Italia '90. La dupla mortal. Caniggia-Maradona. El gol contra Brasil.

La ciudad de Nápoles que se debate entre su corazón napolitano o ser fiel a su ídolo. La hazaña. Argentina-Italia. El local se queda con las ganas -gracias, Goyco- y la Argentina, con todos sus ídolos, disputaría en Roma la final de la Copa del Mundo contra el equipo alemán. Pe[illegible]gia. El Pájaro es suspendido. [illegible] Codesal le regala un penal a Alemania. Argentina es sub-campeón del mundo.

Se inicia una nueva etapa en el fútbol argentino. Alfio "Coco" Basile se hace cargo de la selección nacional y en el '91 llama a Claudio Paul Caniggia para que se sume a las filas de la selección que disputaría la Copa América del año '91 en Chile. Argentina sale campeón de la mano de Batistuta, Caniggia y Leo Rodríguez.

La etapa de Caniggia en el Atalanta concluye en el año 1992. Se cierra un ciclo de 85 partidos y 26 goles. Y 11 millones de dólares que la Roma -uno de los equipos más importantes del mundo- paga por su pase.

Después, lo que todos sabemos. Problemas... hasta su reaparición espectacular en Estados Unidos 94. Otra vez la dupla letal. Argentina vuelve a soñar y a enamorar con goles de Maradona y Caniggia hasta la debacle frente a Rumania con Caniggia en el banco y Maradona suspendido.

El Benfica de Portugal es su nuevo equipo. Su pase cuesta 4 millones de dólares. Con 20 partidos y 9 goles, el Cani deslumbra a los portugueses

... Pero Boca -como el amor- es más fuerte. Después de oblar 5 millones de dólares, Claudio Paul Caniggia, con la número 7, quiere devolverle un sueño a la número12: el campeonato.

Mientras tanto, la polémica: el palo largo, Passarella y la selección. Su reencuentro con Diego... El fútbol.

DOOM

Material escaneado por: JTKc para [illegible]

NOVEDADES

DOOM. Cuatro letras, [illegible] y el juego que fue galardonado por la crítica como el mejor del año 1993. Sus principales cualidades son la impecable realización gráfica, un [illegible] realismo, un sonido espectacular y una gran dosis de acción, violencia y escenas sangrientas.

Es muy difícil describir a este juego [illegible] y en fotos porque en ellas sólo podrás ver los [illegible] en dos dimensiones y en realidad el juego se desarrolla en un mundo [illegible].

La [illegible] de esta maravilla de software, implementó una innovadora modalidad de juego en la cual se pone al jugador en primera persona, por lo tanto lo único que [illegible] son tus manos y el arma que [illegible].

[illegible] de PC [illegible] y [illegible]. [illegible] DOOM [illegible] el jugador [illegible] y [illegible] con un mundo caótico repleto de criaturas extrañas, demonios, soldados de la muerte y la aterradora idea de "matar o ser matado".

Doom establece en el jugador una atmósfera de nerviosismo e intriga por saber quiénes están rondando por esos pasillos oscuros y con quién deberás enfrentarte próximamente. Desde el momento en que entres en estas terroríficas catacumbas del infierno, deberás estar constantemente alerta a cada movimiento y sonido emitido por las criaturas que intentarán matarte a toda costa. Por eso, tendrás que manejarte con mucha cautela, porque de lo contrario, tus enemigos también podrán acorralarte a vos y, a [illegible] suerte, [illegible] indiscriminadamente en tu contra.

Con la increíble aceptación de los jugadores de arcade y consola, Williams junto con los programadores de [illegible] Soft, Sculptured y el poder del Super FX Chip 2, decidió incorporar este juego en una versión especial para el Super Nintendo que salió el 1 de setiembre de este año. Esta versión cuenta con 22 niveles. Los gráficos, acción y diversión se mantienen intactos pero el [illegible] de la pantalla está un poco [illegible].

Dentro del juego vos sos un soldado espacial muy bien entrenado para el combate y la acción. Tres años atrás [illegible] por dos [illegible] un oficial [illegible] trasladado a Marte, en donde se sitúa la UAC, una conglomeración interespacial que posee plantas nucleares con conocimientos en la utilización de radioactividad en Marte y sus dos lunas, Phobos y Deimos.

Durante los últimos cuatro años, el ejército militar ha utilizado las plantas nucleares para realizar proyectos secretos incluyendo el viaje interdimensional espacial. Gracias a los experimentos científicos realizados

FICHA TECNICA

SNES

GAME: **Doom**

TIPO: Disparos en primera persona

[illegible]: -

SALE EN: Setiembre

JUGADORES: 1

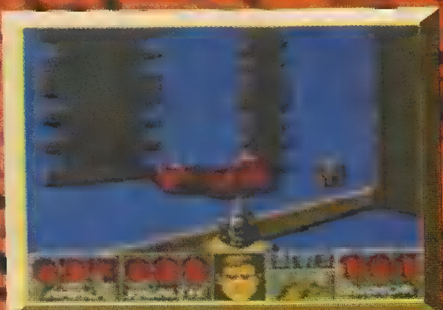
DIFICULTAD: Alta

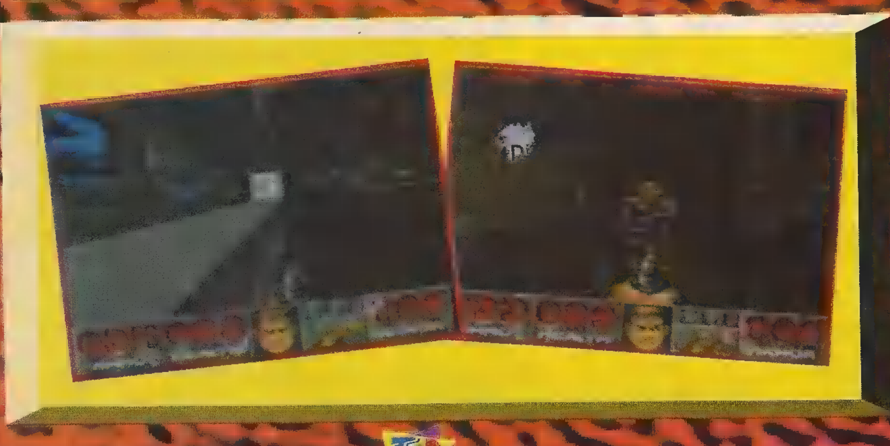
NIVELES: 22

[illegible] BATERIA

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO
85%	90%	90%	95%

TOTAL 90%





Material escaneado por TKc para TOPKIDSCLUB

descubrieron cómo abrir una puerta interdimensional entre las dos lunas. Últimamente, las puertas se volvieron peligrosamente inestables. Voluntarios militares han entrado en ellas para investigar, causando la muerte y la desaparición de algunos, y la enfermedad de otros....

Hace algunas horas, Marte recibió una llamada de auxilio proveniente de Phobos que decía que necesitaban refuerzos militares, y que criaturas del mal estaban atravesando la puerta. Al mismo tiempo, Deimos se desvaneció del cielo. Desde ese momento, fue imposible restablecer comunicación con las dos lunas.

Vos y tus camaradas, la única tropa en cincuenta millones de millas a la redonda, fueron mandados a Phobos. Mientras tú cerrabas el perímetro, el resto de grupo entraba a la puerta. Durante unas horas, tu radio captó sonidos de combate, disparos de armas, gente dándose órdenes, gritos desesperados, ruidos de huesos y, finalmente, silencio. El que haya matado a todos tus camaradas, merece un tiro en el medio de los ojos (Bueno... estamos hablando del juego).

Las cosas no se ven muy bien. Sólo estás equipado con una pistola de mano. Finalmente decidís entrar. Mientras caminás a través de la entrada, escuchás por entre los corredores gritos bestiales. Ellos saben que estás allí.

Ahora, no hay regreso. Tu misión es eliminar al enemigo y descubrir de dónde provienen. Cuando encuentres la verdad, tu sentido de la realidad sabrá qué hacer.

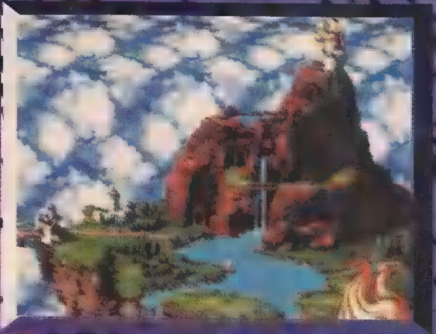
CHRONO TRIGGER

FICHA TECNICA

SNES

GAME: **Chrono Trigger**

TIPO: RPG
MEMORIA: 32 Megas
SALE EN: ya salió
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Alta
NIVELES: -



Hay que empezar diciendo que este es un RPG, así que si no sabés de qué se trata, te aconsejamos que antes de seguir leyendo esta página te traslades de inmediato a "Comprendiendo los video-games" (páginas 48-49), donde encontrarás una guía completísima sobre este rubro de games.

Si ya lo leíste, podemos seguir. Cuando hablamos de Chrono Trigger, hablamos -a nuestro modesto entender- del mejor RPG de todos los tiempos. ¿Por qué? Veamos: 32 megas, puro poder, historias verdaderamente atrapantes y muchísima acción. En síntesis, así podemos definir al Chrono Trigger.

El juego entraría en la categoría "RPG puros", con una pequeña salvedad: un toque de Acción/RPG porque las batallas no transcurren en escenas aparte sino que se suceden en el mismo sitio donde te encontrás mediante la utilización de menúes de control.

El fin está cerca

En las profundidades del tiempo, un horror del espacio choca con nuestra tierra. Durante millones de años, la bestia que crece dentro de este meteorito, va creciendo, se estuvo preparando para destruirlo todo. El año es 1999. Pero una esperanza brilla en el pasado. Chrono y un grupo de amigos, descubren una manera de viajar en el tiempo. Y, quizás, reescribir la historia.

Chrono Trigger tiene tantas innovaciones como para llenar una revista entera... por lo tanto, seremos breves en cuanto a los detalles. El juego es, simplemente, una obra de arte. Desde los gráficos, que son los más increíbles de un RPG (¡¿esto es de 16 bits?!), hasta el sonido, pasando por la historia y la mecánica de batalla. No se puede explicar con palabras... Y, además, hay efectos. De todo tipo: Rotaciones, ampliaciones en escala, transparencias, entre muchísimos otros.

¿Jugabilidad? Qué tal 70 -sí, SETENTA- horas de juego, diez finales diferentes, combinaciones de ataques, cientos de poderes... Y la lista continúa. En este juego todo es perfecto. Imaginate luchando en un campo donde el pasto se mueve por el viento, o corriendo entre puentes o saltando cascadas. Además, enemigos animales y carreras tipo F-Zero.

¡Y podés viajar en el tiempo! Se nos termina el espacio (tenemos que ...) y nos quedan millones de cosas para decir. Así que lo vamos a resumir en una sola frase: Chrono Trigger es perfecto.

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO	TOTAL
99%	96%	98%	100%	98%

INFORME ESPECIAL

Algo más sobre...

El Misterio del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

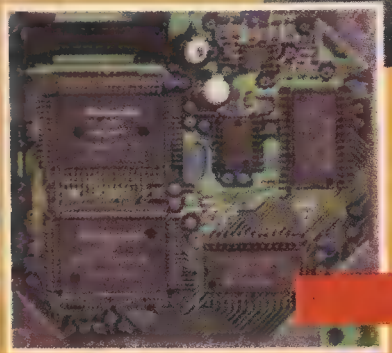
Material escaneado por JTKo para /TOPKIDSCLUB

Hablamos de misterio y también podemos hablar de magia. Porque el 16 bits todavía sigue vivo. Y todo hace pensar que así seguirá por mucho tiempo. Leer es enterarse.

Foto actual del sistema

Sí, decimos el misterio porque hasta ahora todos decían saber lo que la consola de 16 bits de Super Nintendo puede hacer pero, la verdad, son muy pocos los que la conocen realmente.

Comencemos por el principio: ¿qué es en realidad 16 bits? ¿Qué quiere decir "bit"? ¿Para qué sirve la numeración 8, 16, 32, 64? Bien: la palabra bit es la unidad que mide la capacidad del sistema. Mientras más bits tenga el sistema, mayor será la calidad de sus juegos.



Cómo se ven por dentro

Pero, ojo: solamente estamos hablando de la calidad gráfica y auditiva que no da lugar a que una consola de 32 bits sea considerada ampliamente superior a una de 16. Nosotros siempre dijimos que lo más importante en un video game es la velocidad, diversión y acción que el sistema y el mismo juego te pueden proporcionar.

Los efectos de la competencia

Nintendo ha competido en el mercado con muchas marcas, pero su implacable seguidora es, sin duda, la gran empresa Sega. El potencial de las máquinas de ambas compañías siempre estuvo casi a la par en cuanto a los juegos disponibles para las mismas.

A principios de 1994, Sega había igualado las ventas de Nintendo por lo cual, esta última empresa, decidió emprender un proyecto de grandes cambios recurriendo a nuevas marcas, como Rare; a nuevas tecnologías y técnicas, como el poder del Super FX chip 2 o la perfección del Modelado Avanzado por Computadora. A todo esto, se le suma la reincorporación de figuras estelares como Donkey Kong. Con este potencial, Nintendo rompió con las barreras de lo conocido en materia de 16-bits. Lo podemos comprobar con el Stunt Race FX, el Donkey Kong Country, el Ilusion of Gaia, el Super Metroid -entre otros- lanzados para la fecha antes mencionada.

Los consumidores exigían cada vez más juegos de mejor calidad, y así se fueron desgastando las fuerzas de los distintos sistemas. Ninguno logró permanecer intacto, salvo el Super Nintendo. Las otras marcas como Sega, necesitaron sacar nuevas máquinas para seguir presentes en el mercado del videogame y no caer en la inferioridad de condiciones. Nintendo, con sus máquinas de 16-bits que [illegible] apostó plenamente al software [illegible] al hardware. Esto se debe a que su espectacular sistema de 16-bits puede ofrecer magníficos juegos con tremendos gráficos y con un sonido de perfecta calidad.

Igualmente, Nintendo no se quedará aferrado sólo a los 16-bits porque, como todos sabemos, hace poco incorporó al mercado la única máquina de 32-bits capaz de reproducir gráficos tridimensionales. Estamos hablando del Virtual Boy, aunque no es el único: además, el año que viene saldrá a la venta el monstruo más grande del videogame, el Ultra 64, que arrasará con cualquier cosa que se ponga frente a él.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

El prototipo del 16 bits

Y, también, el SNES

Su hermano menor, el SNES, también tiene sus ventajas. Primero está la calidad gráfica, que es espectacular gracias a que puede manipular 256 colores en pantalla tomados de una paleta de más de 32 mil colores. Para mejorar aún más esta capacidad, encontramos la gran cantidad de efectos especiales que esta máquina puede hacer tales como rotaciones, ampliaciones en escala, multiscrolling (varios fondos que se mueven en distinta velocidad y hacia la misma dirección), para-lax-scrolling (varios fondos que se mueven en distinta velocidad y hacia distintas direcciones), entre muchos otros. Todos estos efectos se deben a que el SNES, en su interior, posee un revolucionario chip llamado MD 7 (o Mode 7), que permite realizar todas las maravillas [illegible] antes mencionadas. Y, finalmente, [illegible] el sonido que, gracias a la contribución de Sony en el trabajo de esta máquina, posee una calidad espectacular de C[illegible].

Por ahora, lo único que te podemos decir es que te des un largo tiempo para pensar: no cambies tu SNES [illegible] sistema que tengas. Nintendo tiene mucho más que ofrecer y, por otra parte, el SNES no tiene límites. Lo podemos comprobar con los últimos títulos: Super Instinct, Yoshi's Island o Donkey Kong Country 2. Las nuevas máquinas podrán ser muy atractivas pero a su vez muy costosas, y para qué arriesgarse a comprar, por ejemplo un Saturn, y descubrir que un mes después sale otra máquina al mismo precio y mucho mejor.

Nuestro consejo es que esperes más o menos hasta mitad del '96 cuando todas las máquinas anunciadas hayan salido y estén todas las cartas sobre la mesa, así vos podrás elegir el sistema que más te convenga.

Cómo siempre, en esta página nos dedicamos a resolver tus dudas existenciales acerca de los video juegos. Lo único que tenés que hacer es escribirnos con la pregunta que nosotros, de buenos que somos, te la contestaremos aquí mismo y en vivo y en directo. ¿Dónde escribís? Claro, a Felipe Vallese 1558 (1406), Capital Federal.

Pregunta

Hola. Les escribo a "Preguntas& Respuestas" por una duda. Tengo una consola mega drive, el cartucho Sonic and Knucles y cinco cartuchos más. Ustedes dijeron en la revista que si el Sonic and knuckles no tenía la entrada para otro game, era trucho. Yo quiero saber si el cartucho que yo tengo es trucho. Vivo en San Juan y los únicos cartuchos que hay en mi provincia son los que no tienen la entrada arriba. Por favor contéstenme.
Javier Andrés Neira, San Juan

Respuesta

Javier: el cartucho que vos tenés, aparentemente, no es el original aunque esto no quiere decir que el game sea distinto. Puede ser "trucho" como vos decís, pero mantenerse igual a la versión original. Claro que no siempre sucede así.

Pregunta

Me llamo Mariano Zinko. Tengo 8 años y vivo en Bernal. Me encantan el programa y la revista, que compro todos los meses. Están rebuena. Quiero que, de ser posible, me digan dos trucos del Mortal Kombat:
1) ¿Cómo se elige a Shao Khan?
2) ¿Cómo son los trucos de Shao Khan?
Espero sus repuestas prontito. Desde ya, muchas gracias
Mariano, Bernal

Respuesta.

Muchas gracias por lo que decís del programa y la revista. Con respecto al truco que nos pedís, lamentamos informarte que en el Mortal Kombat II -tanto en el de arcade como en el de Mega y Super-, no se puede hacer este truco. Pero, en el MK III se dice que habría seis personajes secretos en versiones próximas, como por ejemplo Kitana, Scorpion, Motaro, etc. Pero no te ilusiones ya que son sólo rumores. Te mantendremos al tanto.

Pregunta

Hola. Me llamo Ezequiel y tengo 10 años. Quería pedir algunos trucos para el Mortal Kombat II de P.C.
1) La fatality de Jax que le arranca los dos brazos y la otra que le revienta la cabeza.
2) La fatality de Shang Tsung, la que se le mete por el oído y lo hace explotar y la otra que le absorbe el alma.
3) La fatality de Sub-Zero que lo congela y le pega un gancho y la otra que le tira una bola y lo revienta.
Chau. Espero que me contesten

Ezequiel, Funes, Pcia. de Santa Fe.

Respuesta

Lo prometido es deuda, querido Ezequiel. En nuestro número anterior prometimos que publicaríamos todos los trucos que pediste y aquí estamos ahora, cumpliendo con la promesa. Pero antes de empezar con lo que a vos te interesa, te repetimos que no es necesario que nos envíes todos tus pedidos en cartas separadas. Podés escribirlos todos juntos en una misma carta, ¿O.K.? Bueno, ahora vamos con lo tuyo.
Jax: para arrancarle los brazos tenés que estar al lado de tu oponente y apretar defensa 3 veces y después presionar el botón de piña baja. Y, para reventarle la cabeza, tenés que mantener apretado el botón de piña baja, hacer 3 veces adelante y soltarlo.
Shang Tsung: para meterte por el oído de tu oponente y explotarlo, tenés que mantener apretado el botón de patada alta durante 3 segundos y soltarlo a un paso de tu adversario. Para sacarle el alma, tenés que estar al lado de tu oponente y hacer arriba, abajo, arriba y apretar el botón de patada baja.
Sub-Zero: para hacer volar en pedazos a tu enemigo de un gancho, tenés que congelarlo primero haciendo adelante, adelante y el botón de patada alta (a dos pasos de distancia). Luego, ponerte al lado y apretar adelante, adelante, abajo, adelante, adelante y el botón de piña alta.
¿Todo bien? Bueno.... esperamos que lo consigas.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Pregunta

Amigos de Top Kids. Les escribo para hacerles unas preguntas.

1) La consola 32 X , ¿funciona en el Génesis I?
2) ¿Cómo se hace para obtener descuentos de casetes, consolas, etcétera?
3) ¿Cuándo sale el juego Mortal Kombat III para Génesis?
4) Los socios del interior, ¿estamos en desventaja con respecto a los socios de Capital?
5) Quiero saber si los trucos, juegos, etcétera que salen para Mega Drive son iguales en los de Génesis
6) ¿Hay juegos de Mega Drive que no entren en el Génesis?
Un abrazo.
Esteban Jeremías Barra
Río Cuarto, Córdoba

Respuesta

Bueno, con tu carta, tenemos para entretenernos unas líneas.
1) El 32 X no es una consola sino que es un adaptador para el Génesis o el Mega.
2) Los descuentos dependen del lugar donde adquieras las consolas y los cartuchos (no se llaman casetes) y nosotros no podemos darte ninguna dirección.
3) El Mortal Kombat III salió en octubre
4) Los socios de Capital no tienen ninguna ventaja ni desventaja con respecto a los socios del interior.
5) La consola Mega Drive es europea mientras que la Genesis es estadounidense. Por lo tanto, los nombres de los juegos pueden variar al igual que los trucos. Y, a veces, no ser los mismos.
6) Si los juegos de Mega Drive no te entran en el Genesis, lo podés solucionar con un económico y sencillo adaptador que se pone en la consola y luego, encima del adaptador, colocás el cartucho.
Nos diste mucho trabajo pero no importa, igual, volvé a escribirnos.

Pregunta.

Hola. Mi nombre es Mauricio y les escribo para decirles que me gusta mucho la revista y también el programa de tevé. Me encantan los video games y tengo un Mega. Quisiera que me contestaran esta pregunta.
¿Es cierto que se puede hacer brutalities en el Mortal Kombat II? Si es así, ¿cómo son? . Además, me gustaría que me dijeran las consolas que van a salir.
Chau.
Mauricio Genta, Villa María, Córdoba
P.D.: ¡Aguante Top Kids!

Respuesta.

Nos alegramos que te gusten tanto la revista como el programa. Es muy lindo recibir piropos aunque sea por carta. Ahora, vamos directamente con lo que te interesa.
Por si no lo leíste antes, lo repetimos una vez más: las brutalities NO EXISTEN en el MK II. En cuanto a lo de las consolas, te contamos que las nuevas son: Sega Saturn, Sony Playstation, Neo Geo CD y el M 2 del 3 DO. Próximamente, aparecerá el Nintendo Ultra 64.
No te preocupes que seguimos aguantando.

Pregunta

Hola. Soy Jorge Tolaba. Los felicito por el programa. Lo veo todos los días y la revista está buenísima. Quería saber si ustedes pueden despejar algunas dudas que yo tengo.
1) ¿Cómo se puede sacar el personaje oculto del Super Street Fighter II?
2) Quisiera saber cómo se hace la primer fatality de Reptile.
Espero que me respondan estas preguntas porque es la primera vez que escribo. Chau y gracias.
Jorge Tolaba, Capital Federal

Respuesta

El personaje secreto de Super Street Fighter no se puede sacar ni en SNES ni en Mega. La fatality de Reptile se hace de la siguiente manera: parate a tres pasos de tu enemigo y hacé atrás 3 veces abajo y apretá el botón de piña baja.

Gracias por los halagos y no te puedés quejar: primera carta, primera respuesta.

Pregunta

Querido Top Kids. Me llamo Pablo y me gustaría que me dijeran las fatalities de Cage, Rayden, Kung Lao y Jax. Las respuestas pueden ser, por favor, para Mega Drive de 3 botones. ¡Ah!!! Y me olvidaba la babality y friendship de Liu Kang.
Pablo Ras, Córdoba

Respuesta

Para arrancarle el torso a tu enemigo con Johnny, tenés que hacer abajo, abajo, adelante, adelante y apretar el A. Para hacer volar a tu enemigo en pedazos con Rayden, tenés que mantener apretado el A duante 10 segundos y soltarlo al lado de tu enemigo. Para cortarlo a la mitad con Kung Lao, tenés que hacer 3 veces adelante y presionar el botón B (a un paso de tu adversario). Y para arrancarle los brazos con Jax, tenés que apretar Start 3 veces y después apretar el A.
La friendship de Liu Kang es adelante, atrás 3 veces y B. Y la babality de este mismo personaje es abajo, abajo, adelante, atrás y el botón B.

Material escaneado por JTKC para /TOPKIDSCLUB

CONTESTADOR AUTOMATICO

SALUDOS, BESOS, MENSAJES... LO QUE QUIERAS DECIRNOS O LO QUE QUIERAS CONTARNOS. EL TEMA ES COMUNICARNOS Y, A TAL EFECTO, TENEMOS NUESTRA LINEA 0-600-1234-4. LLAMANOS Y DEJA TU MENSAJE. NOSOTROS PROMETEMOS -Y CUMPLIMOS- PUBLICARLOS.

- Si, soy Ramiro de La Plata y quería mandarle un saludo a la escuela Bergara de La Plata, a todo 2do. "C" del turno mañana... Y enviarle un saludo muy especial a todos los que hacen Top Kids-...Bueno, chau... Gracias.

- Hola. Me llamo Javier. Quiero mandarle un beso muy grande a mi novia Irene... Chau, Pablo... Un abrazo.

- Hola. Me llamo Javier Aldo Martínez. Quiero decir que el programa está re bueno... Quiero darle un saludo a Pablo, al Profesor... y en especial, a mi mejor amigo Juanqui...

- Hola. Soy Paola de San Fernando. Quiero felicitarlos por el programa... Y quiero mandarle un saludo a Pablo, el conductor, que lo re-amo, es un re-potro... Y un saludo muy especial a todo el Nacional de San Isidro... Chau...

- Hola. Soy Maxi, de Pacheco... Y bueno, te quería decir que el programa está muy bueno.... Y bueno, está muy bueno el programa... te felicito. Chau...

-Hola... Sí, me llamo Adrián y quería dejarle un saludo a Pablo. El programa está re-bueno... Chau...

-Hola... Me llamo Christian de Boulogne... Y quisiera mandar un saludo a toda la Escuela nº2 de Villa Adelina...

- Hola. Soy Matías de Villa del Parque... Y quiero mandar un saludo para todos los de Top Kids, porque son unos genios, especialmente a Pablo, porque es un ídolo... Chau.

- Hola. Soy Patricio de Barrio Norte... La verdad que yo me informo mucho con revistas americanas y la información que ustedes dan e imágenes en movimiento de juegos como Mortal Kombat III y Yoshi´s Island es genial... Sigan mandando tan buena información y tan reciente... Eh... Los quiero mucho, Patricio...

Hola. Soy Darío de Monte Grande. Quería pedir un buen truco para el Samurai Shadown. Además, quería decir que Top Kids es el mejor programa de videojuegos que hay en el mundo y quiero que sigan así y que no lo saquen nunca. Chau.

Gracias por el piropo. Ahora, vamos a lo que te interesa. Para poder jugar con Akasuma (un personaje secreto), cuando aparece el logo de Takara apretá A, Y, X y B. Después comenzá el juego normalmente y en la pantalla de selección de personaje elegí al tuyo y mantené apretado en el control los botones L y R.

Hola. Soy Manuel de Paternal y quisiera pedir la babality de Sub Zero. Chau.

O.K. Anotá que ahí va. Tenés que hacer abajo, atrás, atrás y el botón de patada alta. De nada.

Hola. Me llamo Ernesto y quería pedirles que me dijeran como se hace la fatality de Jago en el Killer Instinct. La que le clava la espada al oponente.

Para hacer este movimiento, tenés que hacer -al lado de tu adversario-, atrás, adelante, adelante y apretar el botón de golpe débil.

¿Qué tal? Soy Verónica de Olivos y quería saber cómo tengo que hacer para acelerar el Killer Instinct en Super Nintendo. El programa está buenísimo y la revista también. Chau.

Tenés que apretar en la pantalla de Versus: derecha y los tres botones de piña (débil, media y fuerte). Y asunto solucionado.

Hola. Quisiera pedir un truco del Mortal Kombat: la fatality de Cage. Mi nombre es Juan Manuel Fernández.

Para hacer la fatality de Cage, apretá abajo, abajo, adelante, adelante y el botón de piña baja. Exitos.

Quiero saber cómo se hace para luchar contra Jax. Chau. Me llamo Juan Manuel.

Jax es un personaje cualquiera y te puede tocar primero como te puede tocar último. Es un personaje normal y, en consecuencia, no hay truco para jugar contra él.

Hola. Me llamo Pablo, tengo 11 años y quería conocer la babality de Rayden. Me gustan mucho el programa y la revista. Chau.

Para hacer la babality que pedís, apretá: abajo, abajo, arriba y el botón de patada alta. Chau.

Hola. Soy Sebastián y le quiero mandar un saludo al Profesor y a Pablo. Además, quiero saber cómo puedo jugar con Kano en el MK II de Sega. Chau y gracias.

Hola y de nada. Lo decimos una vez más: en el MK II es imposible jugar con Kano o con Sonya. Los saludos ya están mandados.

CONSULTORIO AUTOMATICO 0-600-1234-4

Material escaneado por JTKo para /TOPKIDSCLUB

ESTAS SON LAS RESPUESTAS A LAS CONSULTAS TELEFONICAS QUE VOS HACÉS LLAMANDO AL 0-600-1234-4. NUESTROS EXPERTOS NO SOLO TE CONTESTAN EN LA TELE, AQUI TAMBIÉN TENÉS LAS RESPUESTAS PROLIJAMENTE ANOTADAS COMO PARA QUE NO TE LAS OLVIDES.

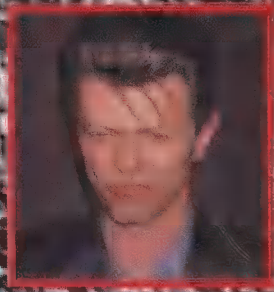
Material escaneado por: JTKc
TOPKIDSCLUB

GAMES Aldope

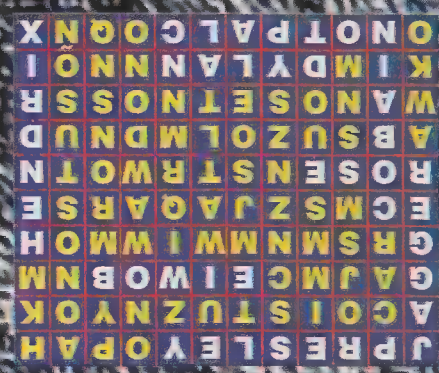
SOPA TOP

....Y llegamos a la página de los desafíos. En esta oportunidad, la idea es que encuentres en esta sopita de letras, los apellidos de ocho músicos extranjeros de rocanrol. No te damos los nombres porque si no es demasiado fácil. Los apellidos pueden estar escritos al derecho, al revés o también, en diagonal. Cómo siempre, si el juego ha podido contigo, encontrarás la solución al final de esta misma página. Exitos.

J	P	R	E	S	L	E	Y	O	P	A	H
A	C	O	I	S	T	U	Z	N	Y	O	K
G	A	J	M	C	E	I	W	O	B	N	M
G	R	S	M	N	M	W	I	W	M	O	H
E	C	M	S	Z	J	A	Q	A	R	S	E
R	O	S	E	N	S	T	R	W	O	T	N
A	B	S	U	Z	O	L	M	D	N	U	D
W	A	N	O	S	E	T	N	O	S	S	R
K	I	M	D	Y	L	A	N	N	N	O	I
O	N	O	T	P	A	L	C	O	Q	Ñ	X



SOLUCION



¿Te gustan los récords y las estadísticas? De ser así, esta columna es para vos. En esta oportunidad, nos dedicamos a los récords cinematográficos con datos verdaderamente sorprendentes... Veamos...

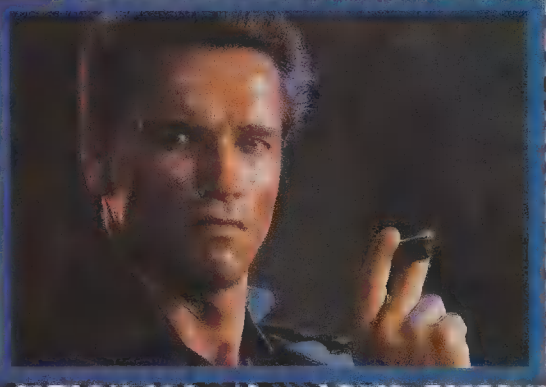
RECORDS

*** LA PELICULA MAS VISTA EN UNA SALA:**
Lo que el viento se llevó. La película protagonizada por Vivian Leight y Clark Gable llevó a los cines de todo el mundo a 120 millones de espectadores. El filme fue realizado en 1939.

*** EL ACTOR MEJOR PAGO DEL MUNDO:**
Arnold Schwartzenegger. "Terminator" recibe por cada película que realiza la friolera de 16 millones de dólares.

*** LA PELICULA MAS LARGA:**
Berlín Alexanderplatz. Este filme alemán realizado en 1983 dura, nada más y nada menos, que 15 horas y 21 minutos. ¿Se dará con cortes?

*** LA PELICULA CON MAS EXTRAS:**
Gandhi. En esta realización de 1982 con varios Oscars en su haber, trabajaron 300 mil extras.



STREET FIGHTER II
Material escaneado por: JTKc para
TOPKIDSCLUB
CLÁSICO EN VIDEOGAME.
SÚPER PELÍCULA EN CINE.
YA UN CLÁSICO EN JUGUETES.
12 MUÑECOS ARTICULADOS Y MÁS DE 12 VEHÍCULOS DIFERENTES.
...lógicamente de Jocsa

Concursos y Cupones

Material exclusivo para
/TOPKIDSCLUB

Hacete socio del club Top Kids

Nombre:
Calle: Nº
Ciudad: (Cod. Postal)
Provincia: Tel.:
Fecha de Nac.: Documento:

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- SNES
- MEGA / GENESIS
- FAMILY
- NES
- GAME BOY
- GAME GEAR
- PC
- Otra (¿cuál es?)

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1)
2)
3)
4)
5)

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

El sorteo se realizará en el último programa de NOVIEMBRE de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Nintendo

Top Kids Music

Nacional

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)

Internacional

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)

Top Kids Toys

Ideas	Videos	Juegos de Mesa
1)	1)	1)
2)	2)	2)
3)	3)	3)
4)	4)	4)
5)	5)	5)

Este espacio tiene su importancia. Gracias a estos cupones podés participar de concursos y opinar. Y su opinión, lo sabés bien, en Top Kids tiene mucha importancia. Si no fuera así, esta revista no existiría. Y esto es cierto.

GAMES

Material escaneado por JTK para /TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1. MORTAL KOMBAT III
2. KILLER INSTINCT
3. KONG COUNTRY 2
4. MORTAL KOMBAT 2
5. YOSHI'S ISLAND DONKEY
6. MEGA MAN X2
7. MICKEY MANIA
8. DONKEY KONG COUNTRY
9. BATMAN AND ROBIN
10. NBA JAM T.E

GAME BOY

1. DONKEY KONG LAND
2. STREET FAIGHTER
3.
4.
5.

3DO

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

3DO

SONY PLAYSTATION

1.
2.
3.
4.
5.

MEGA

1. MUTANT CHRONICLES
2. EXO SQUAD
3. MORTAL KOMBAT 2
4. VIRTUA RACING
5. EARTH WORW JIM

SEGA SATURN

1.
2.
3.
4.
5.

PC

1.
2.
3.
4.
5.

Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

taller 4

L.N.ALEM & TUCUMAN

312 3344

(10 LINEAS ROTATIVAS)

NABOS NABOS

JULIETA X GASTON

- César Ariel Pérez, directamente desde Tucumán, quiere decirle a Nancy que está buenísima.
- Fátima H. te re amo. El romántico mensaje va rubricado por Claudio R.
- Emanuel: dicen que sos un re nabo... que desde tercer grado estás enamorado de Jesica Gomez, que ahora están en sexto y todavía no le dijiste nada.
- Adriana. Tu novio Marcos dice que está enamorado de vos como cuando empezaron el noviazgo...¡hace 3 años!. Felicitaciones a la feliz pareja.
- Claudia: dice tu amiga Alejandra que la cortes con llorar porque Ezequiel no te da bola. A ver cuando te decidís y te vas con ella a bailar.
- Los amigos de Lucas están podridos. Dicen que él ha abandonado la sana costumbre de los videojuegos desde que está noviando con Lucía. Y, los mal pensados celosos de los que nunca faltan afirman que está hecho un pollerudo...Nosotros no lo podemos creer.
- Juan Ignacio. Dicen los chicos del barrio que es hora de que te decidas y que la encares a María Laura. A decir verdad, los mismos chicos dicen que nadie te cree cuando decís que ella está muerta con vos.

AYER PASE POR TU CASA Y ME TIRASTE CON UNA PUERTA ¡MENOS MAL QUE ESTABA ABIERTA!

LUCA NOT DEAD

AGUANTE BOCA

El Martín Fierro al insoportable a: Con cuarenta votos, para Elio García de San Isidro por haber soplado a sus compañeros en la última prueba de matemática del año.

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

- Adrián Esteban Gallo "Gallina" que no se saca nunca su jardinerito y que lo tuvo puesto como 3 semanas seguidas.
  Pablo Antonio Corona, Salta.
- Daniel Passarella que con todo ese asunto del pelo largo y sus peleas con Maradona, deja de lado a los mejores jugadores para la selección.
  La Banda de Caballito (Diego, el Chopo, Julián y siguen las firmas)
- Víctor Caseres de Villa Amelia que es un súper chupamedia y que siempre que le hacen algo va llorando con la directora a la escuela.
  Sus compañeros.
- Mi mamá que por ver la novela Dulce Ana no me deja ver Tops Kids.
  Gabriel Fernández, Boulogne
- El Director Técnico de Ferro (señor Motta) que hace años que no le da otra alegría a la hinchada que no sea empatarle a Boca.
  La Banda de Caballito.

Si querés quemar a tu amigo, mandar al horno a un insoportable cercano (se aceptan parientes, olfas, vecinos, etc), confesarle a alguien que lo amás tiernamente: si deseás mandar chistes bobos o graffities ingeniosos, esta sección es para vos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital, especificando la sección (la pared, en este caso) o llamá a nuestra línea 0-600-1234-4 durante las 24 horas.

Material escaneado por TKC
/TOPKIDSCLUB

la historia del TOP ROCK

SODA STEREO

SI UN SONIDO IDENTIFICA A LOS FINALES DE LA DÉCADA DEL 80, ESE SONIDO ES EL DE SODA STEREO. SI EL TRIO DE CERATI-BOSIO Y ALBERTI Y QUE SUPO SER EL MAS IMPORTANTE DE LATINOAMÉRICA. HA REGRESADO UN PAR DE MESES ATRAS PARA PRESENTAR SU NUEVA PLACA, SUENO STEREO. NOSOTROS, APROVECHAMOS ESTE REGRESO PARA CONTARTE TODA LA HISTORIA DEL GRUPO EN ESTAS, LAS PAGINAS DEL TOP ROCK.

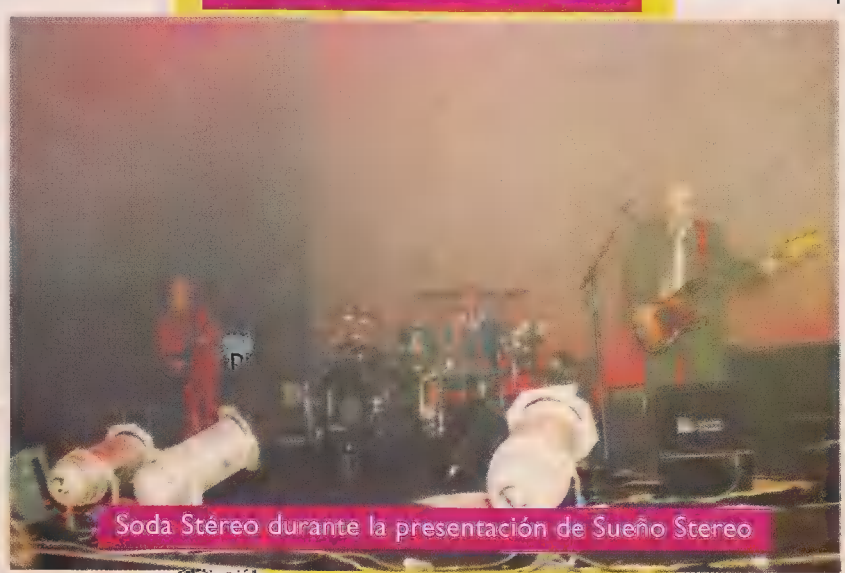
Corría el año '84 cuando, en las discos, la gente comenzaba a corear sus temas. Y, sobre todo, a bailarlos. Estribillos pegadizos, sútil ironía en las letras y mucho ritmo. Imposible dejar de bailar. "Pero... ¿quiénes son estos pibes?", se preguntaba más de uno al escuchar los temas de su primer CD -LP, por aquellos años- que tenía una propuesta distinta, un sonido diferente. El nombre del trío era concreto y encerraba toda una definición en sí mismo: Soda Stéreo, decían llamarse esos chicos de raros peinados nuevos que, de buenas a primeras, aparecían en el mercado discográfico argentino rompiendo con todo lo conocido. El trío integrado por Zeta Bosio, Charly Alberti y Gustavo Cerati comenzaba con esa primera placa que llevaba el mismo nombre del grupo, una carrera imparable que los llevaría a ser la banda más importante de toda Latinoamérica.

EL SECRETO DE SU ÉXITO

Los principios de Soda no se diferenciaron en nada a los de cualquier otra banda que tiene muchas ganas de tocar. Y de ganar. Todo a pulmón: ensayos, trabajo, golpear puertas hasta que, finalmente, alguna termina por abrirse.

El primer disco alcanzó el platino -aunque eso llegaría recién en 1986- pero, la suerte de los Soda ya estaba echada. En 1985 la revista "Pelo", encuesta mediante, los consagró grupo revelación y, en noviembre de ese mismo año, las bateas de las disquerías se sacudieron con el nuevo álbum, Nada personal, con canciones que, a partir de ese momento, se convertirían en hits. Sobredosis de tevé o la misma Nada Personal son tan sólo un par de ejemplos..

No son pocos los que opinan que 1986 fue "el" año de los Soda. Comenzó con una gira por toda la costa, la presentación del grupo en los recitales del Chateau Rock de La Falda (Córdoba) y el momento culminante de toda banda del llama-



Soda Stéreo durante la presentación de Sueño Stereo

do rock nacional. En 1986 llegó el primer Obras y, después, la entrega del doble disco de platino por Nada Personal. ¿Qué más? Signos, el tercer álbum del trío arribó en noviembre y con muchos cambios: un sonido diferente al de los anteriores y una propuesta estética distinta de sus integrantes. ¡Ah! Y además, Ceratti, Bossio y Alberti, inician su primera gira latinoamericana. 1986 era una fiesta.

PARA MI, CON SODA.

Material escaneado por TKc para /TOPROCKDSCLUB

En la larga lista de sonidos que identifican la segunda mitad de la década del ´80, los Soda Stéreo ocuparon y ocupan un lugar de excepción. Después de ese mágico 1986, los Soda emprendieron su segunda gira por Latinoamérica (1987) y grabaron su primer álbum en vivo, Ruido Blanco. Otra vez Obras. Y todo se tomaba con Soda. Nueva York fue la ciudad elegida para grabar la nueva placa del grupo, Doble Vida. ¿Cuántos fueron los hits de este LP? ¿Quién no recuerda Pic Nic en el cuarto. "B", La ciudad de la furia o Doble vida? . El nuevo Obras del trío para la presentación de este último álbum convocó nada más y nada menos que a 50 mil personas.

El clip de La ciudad de la furia fue grabado en Los Angeles durante 1989 mientras que el primer maxi de Soda Stéreo -Languis- también apareció ese mismo año. La sodamanía estaba en todo su esplendor y, coherentemente, por esa época también daba sus primeros pasos "El club de la Furia" -el fan club de los Soda Stéreo- que llegó a mover verdaderas multitudes.

A LA CONQUISTA DE EUROPA

Describir el fenómeno Soda Stéreo de aquellos años nos puede llevar a caer en el lugar común, aunque no hagamos más que decir la verdad y nada más que la verdad. Soda Stereo no paraba de vender y los pedidos a las radios no hacían más que confirmar que ellos hacían y eran el sonido del momento.

A su presentación con los Tears for fears en Vélez (1990), le siguió la aparición de su nuevo disco con más cambios en cuanto a estilo y

sonido. ¿El nombre? Canción animal que, nuevamente, demostró que los Soda Stéreo continuaban dispuestos a los cambios arriesgados y a seguir experimentando. Sí: los Soda cambiaban -y aún lo hacen- permanentemente, no conformándose con los resultados obtenidos, experimentando siempre con cosas nuevas.

Durante 1991, iniciaron su primera gira por España -con éxito rotundo-, reunieron a más de 50 mil personas durante 14 presentaciones en el Gran Rex y grabaron su segundo maxi, Rex Mix.

Lo demás es más o menos nuevo o conocido. Una nueva gira consagratoria por la madre patria, la aparición de Dynamo, Zona de promesas y, después de casi 3 años de receso -época en que los versiones de separación sonaban cada vez con más frecuencia-, su última producción, Sueño Stéreo, que otra

vez convocara en el teatro de la calle Corrientes a una gran cantidad de público que los extrañaba, literalmente.

De los tres pibes que en el ´84 comenzaban su carrera discográfica y un furor pocas veces visto antes, podemos decir, además que encararon sus proyectos personales. Ceratti grabó con Charly García -recordemos, por ejemplo, un tema de Filosofía barata y zapatos de goma llamado No te mueras en mi casa-, también con Daniel Melero -¿te acordás de Vuelta por el universo?- y, además, sacó su placa solista, Amor Amarillo. En tanto, Charly Alberti produjo Plum!, el disco de su novia -¿ex novia?- Deborah de Corral.

¿Qué más agregar? Para nosotros, lo bueno es que Soda Stéreo ha regresado. Y lo ha hecho para quedarse.

Material escaneado por TKs para TOPKIDSCLUB

MORTAL KOMBAT III

SNES

FATALITY

Doble tiempo para hacer la fatality y sacarle toda la energía de un golpe a tu oponente.

- Apretá rápido en la pantalla de selección de personaje arriba, arriba, izquierda, arriba, abajo y select. (doble tiempo para hacerle la fatality)

- Apretá rápido en la pantalla de selección de personaje abajo, arriba, derecha, arriba, izquierda y select.

SAMURAI SHODOWN

SNES

PERSONAJES

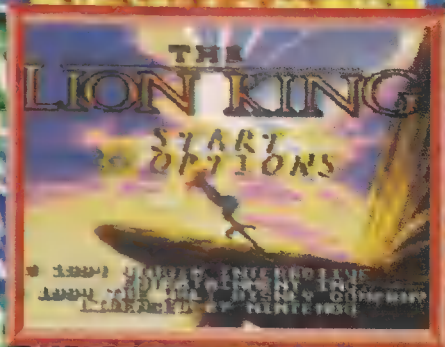
Para elegir un personaje secreto llamado Amakusa, cuando aparece el logo de Takara, apretá A Y X B. Si escuchás una voz, quiere decir que el truco te salió correctamente. Luego, en la pantalla de selección de personaje, apretá abajo, L y R al mismo tiempo y, de esta manera, podrás elegir a Amakusa.

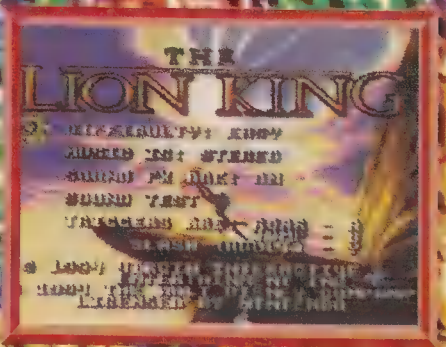
EL REY LEÓN

SNES

INVISIBILIDAD Y SELECCION DE NIVEL

Andá a la pantalla de opciones y apretá B A R R Y y, de esta manera, aparecerán las opciones de selección de nivel y para ser invulnerable.





EL RETORNO DEL JEDI

SNES

PASSWORDS

Material escaneado por ATK para /TOPKIDSCLUB

Aquí te damos los passwords para las últimas cinco pantallas de este juego.

(Los passwords están en el nivel easy)

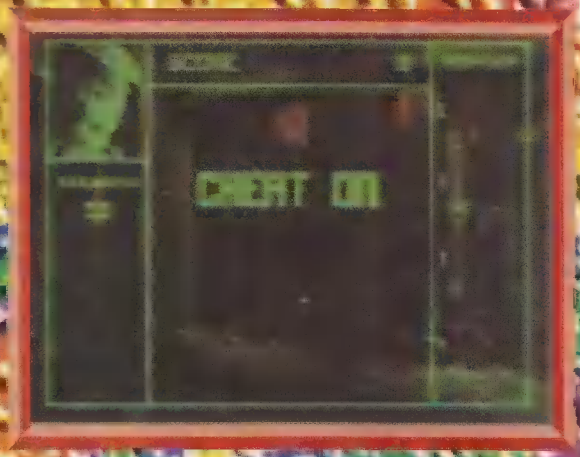
Nivel 15: R M N V L C △
Nivel 16: R V K F K G △△
Nivel 17: V Q X D Q J △△△
Nivel 18: H L Q M V L △△△△
Nivel 19: V Q J G W F △△△△△
Nivel 20: Z Z S T X Z △△△△△△

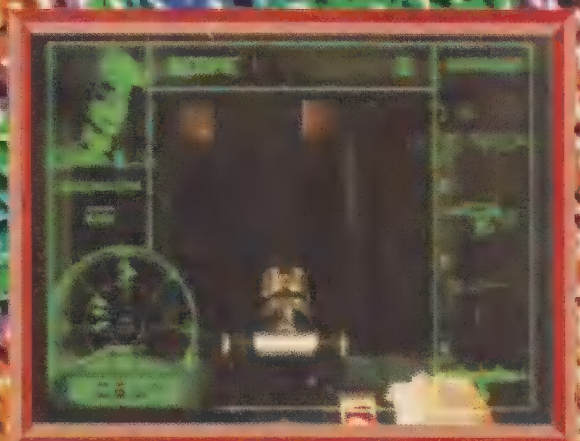
ALIEN VS PREDATOR

JAGUAR

ARMAS

Comenzá el juego y poné pausa, opción, 6 y, simultáneamente, apretá 1 y 3. Después, presioná B A 9 A 9 A *, opción, 6, #, *, *, opción, 2, opción. Si pusiste el truco correctamente, apretá opción y 5. Un mensaje aparecerá y te dará energía infinita y armas.





VORTEX

SNES

PASSWORDS

Passwords: poné estos códigos en la pantalla de passwords y, si los introducís correctamente, aparecerá un mensaje que te lo indicará.

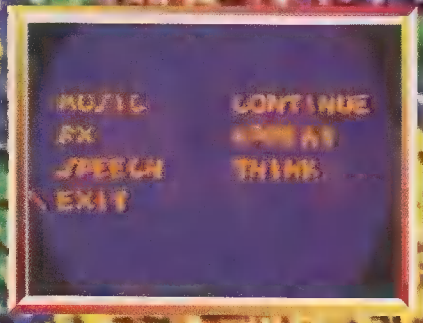
Invisibilidad: H V Z S M
Vidas infinitas: J T T S J
Armas infinitas: W S V T Q

MICKEY MANIA

SNES

NIVELES

Selección de nivel: elegíen la pantalla de "opciones" la leyenda Sound Test. Colocá la música que se escucha cuando continuás el juego y en la opción de "speech", colocá "think". Poné el cursor en "exit" y mantené apretado el cursor hacia la izquierda por algunos segundos. Escucharás un sonido que te indicará que el truco, después de tanto trabajo, finalmente salió. Ahora comenzá el juego normalmente y la pantalla de nivel de selección, aparecerá (te será más fácil fijarte en la foto).



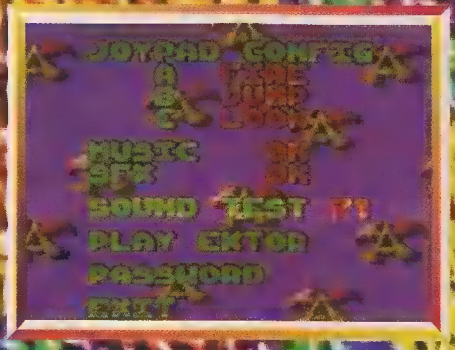
Material exclusivo para TOPKIDSCLUB

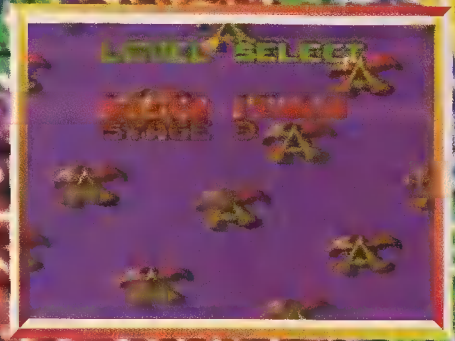
AERO THE ACROBAT

SNES

SELECCIÓN

Nivel de selección: andá a la pantalla de Opciones y elegí "sound test". Luego, escuchá los sonidos 8, 4, 19 y 71 (elegilos con el botón A). Si lo hiciste bien, cuando salgas de esta opción y comiences a jugar, apretá pausa en el medio del juego al mismo tiempo que hacés abajo, A y C. De esta manera, aparecerá la pantalla de selección de fase.





SHAQ FU

SNES

BONUS

Pantalla de bonus: jugá en el modo "story". Mandate hacia la mano derecha de la esquina, donde está el pico de la gárgola. Apretá hacia abajo, donde está la puerta negra y presioná Start.

ECCO: THE TIDES OF THE TIME

SNES

NIVELES

Nivel difícil y selección de fase. Para acceder al nivel Hard, primero debés hacer el truco de selección de fase. ¿Cómo? A eso vamos. En el comienzo del área, inmediatamente, rompé las dos ostras con la cabeza de Ecco. Nadá por el túnel y empezarás el juego en el modo difícil.

Para acceder al nivel de Selección de fase, poné pausa en el juego y apretá A B C B C A C A B.

Material escaneado por: JTKc
TOP TRICKS
/TOPTRICKSCLUB

FIFA INTER. SOCCER

3DO

CÓDIGOS ESPECIALES

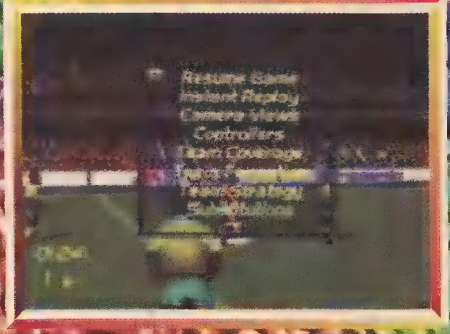
Comenzá el juego normalmente y poné pausa. Aparecerá el menú. En ese momento, las secuencias:
Hot Potato Mode: C R A B B R L A B A B B R
Laser Ball Mode: L A C R B A L L
Big Ball Mode: B C B A L L A B A L L
Radical Curve Mode: C A R C A B R A B B L

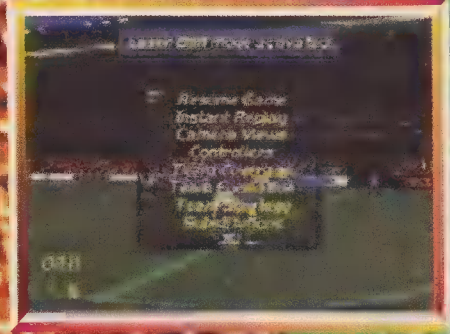
DOOM

JAGUAR

PANTALLAS

Para ir a la pantalla 20, apretá pausa y el botón B. Si querés ir a los niveles del 21 al 24, presioná pausa y el botón B, el 1 y el 4.





Game Boy

Fecha	Nombre
5-9	Juan Manuel Vilches
12-9	Alberto Fernando Ojeda
14-9	Gonzalo del Valle (Bernal)
26-9	Nicolás Fimpaldi (Cap.Fed)

Sorteo Telefónico

Fecha	Nombre	Premio
7-9	Nicolás Pongigliore (Cap.Fed)	Cartucho
14-9	Gonzalo Hase (Cap.Fed)	Cartucho
21-9	Luis Cazo (Cap.Fed)	Cartucho

Material Escaneado
/TOPKIDSCLUB

Sorteo Socios

Fecha	Nº Socio	Nombre	Premio
4-9	5836	Lucas Shnnon (José León Suárez)	Remera
5-9	4810	Julián Soto (Fray Luis Beltrán-Sta.Fe)	Remera
6-9	2280	Gabriel Pozzo (Capital Federal)	Remera
6-9	1276	Gabriel del Valle (Salta-cap)	Cartucho
7-9	8961	Raúl Campos(Villa Celina)	Remera
8-9	9119	Maximiliano Steranger (Rosario-Sta.Fe)	Remera
11-9	6371	Diego Fernández Osuna (Parana-E.Ríos)	Remera
12-9	7240	Nicolás Otero (Concordia-E.Ríos)	Remera
13-9	8234	Matías Doval (Crespo-E.Ríos)	Remera
13-9	1279	Francisco Desalvo (Olivos-Bs.As.)	Cartucho
14-9	0459	Cristian Ayala (Merlo-Bs.As.)	Remera
15-9	1991	Bruno Campanero (Capital Federal)	Remera
18-9	5635	José Luis Tirada (Merlo)	Remera
19-9	5423	José Sabuzeta (Wilde)	Cartucho
19-9	3197	Jesús Alcaraz (La Rioja-Cap.)	Remera
20-9	7051	Rodrigo Donoso (El Jagüel-Bs.As.)	Remera
21-9	1054	Facundo Gallo (San Isidro)	Remera
22-9	5051	Fabián Silva (Cap.Fed.)	Remera
25-9	1856	Juan Manuel (Cap.Fed.)	Remera
26-9	5607	José M. Greco (Cap.Fed.)	Remera
27-9	5772	Pablo Aranda (Lanús)	Cartucho
27 9	0271	Ivana Bernard (Wilde)	Remera

¿Estás ansioso por saber si saliste sorteado? Bueno, como sabemos de tu "ansieta", ya te damos la lista de los últimos ganadores. Remeras, cartuchos y la suscripción para la fantástica -modestia aparte- revista Top Kids son algunos de los premios que se llevan nuestros fans. Basta de cháchara: aquí están, estos son los ganadores del mes.

Cartuchos SNES sorteo viernes 8-9

Nombre
Rodrigo Corrales (Clorinda-Formosa)
Damián A. Rojo (Balcarce-Bs.As.)
Nicolás Eduardo Cercadi (Cap.Fed.)
Fernando Mario Juárez (Ezeiza-Bs.As.)
Ariel Ricower (Cap.Fed.)

Suscripción revista

Fecha	Nombre
4-9	Diego (Monte Grande)
11-9	Federico Reinoso (Morón)
18-9	Gastón (Temperley)
22-9	Tomás (Cap.Fed)

"HAY MUCHAS FO MAS
E MO I . SOLO UNA
TE HA A
INMO TAL"

ENCIENDE TU SUPER NINTENDO Y NO TE ACHIQUES.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

32 MEGAS DE PURA ACCIÓN

MORTAL KOMBAT 3

Williams Entertainment Inc.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

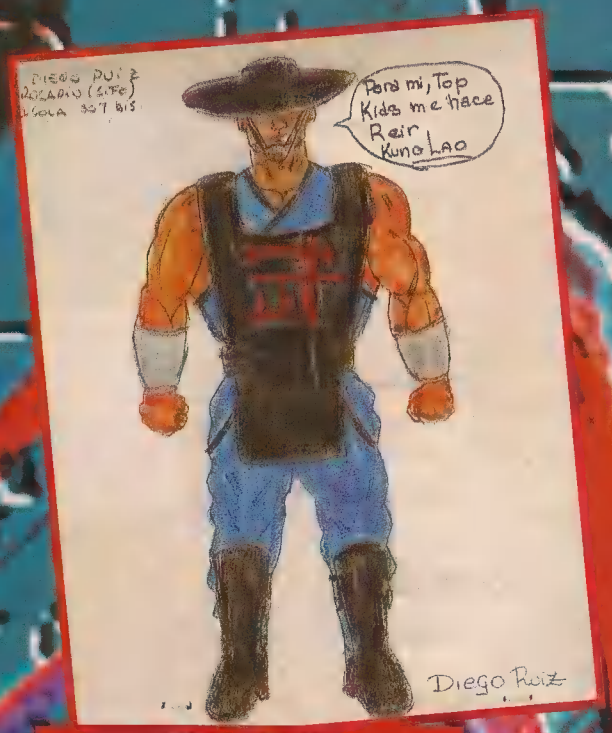
MÁS FATALITIES, ANIMALITIES Y BABALITIES

8 NUEVOS LUCHADORES, 2 NUEVOS JEFES Y 8 LUCHADORES OCULTOS

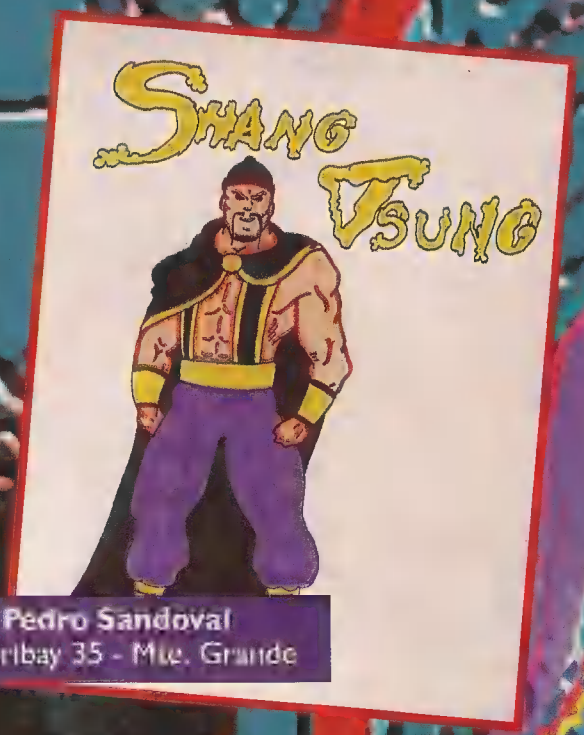
cety
Argentina s.a.
REPRESENTANTE OFICIAL
DE PRODUCTOS NINTENDO
Vallese 1558-Capital Federal
633-4005/12-Fax 633-4013

Los Artistas

Material escaneado por [illegible] para [illegible]



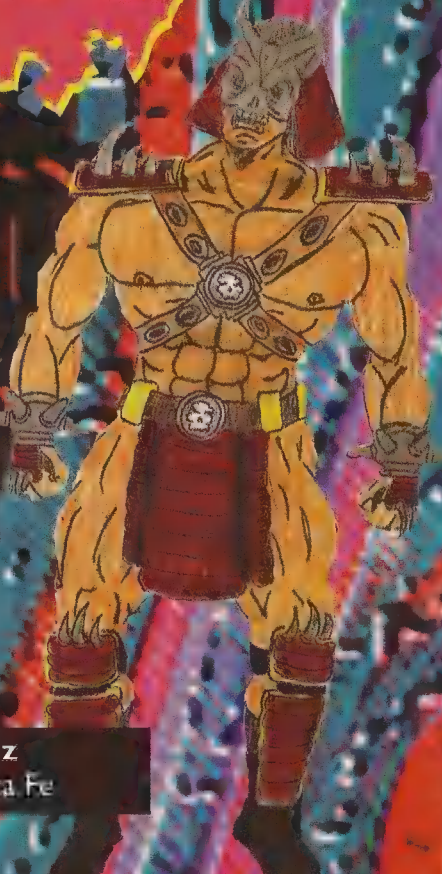
Diego Ruiz
Isola 307 - Rosario



Pedro Sandoval
Aguaribay 35 - Mte. Grande

Eduardo Sanchez
Turtagal 791 - Lomas de Zamora

Algunos prefieren hacerlos con témpera. Otros, se dedican a las fibras y, unos terceros, optan por los lápices. Eso sí, todos tienen una constante: muy coloridos y diseños casi perfectos. Obviamente, estamos hablando de nuestra doble página dedicada a nuestros lectores artistas. Y ya basta de preámbulos. Aquí están, éstas son las obras de arte.



Diego Ruiz
Rosario - Santa Fe

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

El mundo mágico de los R.P.G.

Material escaneado por JTKc para /TODOSDSCLUB

R.P.G... La enigmática sigla podría traducirse como Role Playing Game, o sea: vos sos el protagonista absoluto del juego porque podés decidir las acciones, movimientos y todo lo que hace el personaje. Si querés saber más, no te queda otra que leer las próximas líneas.

Relajate, liberate, dejá volar tu imaginación. Ingresá en mundos fantásticos, míticos, ultraterrenos. Entrá en el mundo de los RPG. Un gran universo, quizás desconocido para ustedes, pero famoso y exitoso en muchos países del mundo.

Su lugar de origen es Japón, donde esta clase de juegos son los más vendidos gracias al fanatismo de los nipones por experimentar cosas sobrenaturales, como mundos irreales de oscuridad y de sombra, poderes sobrehumanos, portales, castillos y reinados, todo esto, compartido con bestias y princesas.

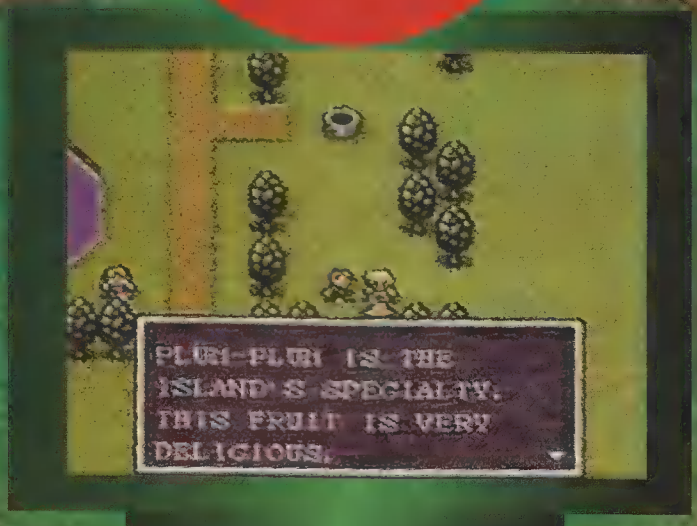
En los Estados Unidos, este fenómeno se ha acrecentado progresivamente y, lo podemos comprobar, con la gran cantidad de títulos de esta especie que están en cartelera como el Zelda: A Link to the past, Final Fantasy 3, Secret of Mana, Secret of Evermore y Chrono Trigger, entre otros.

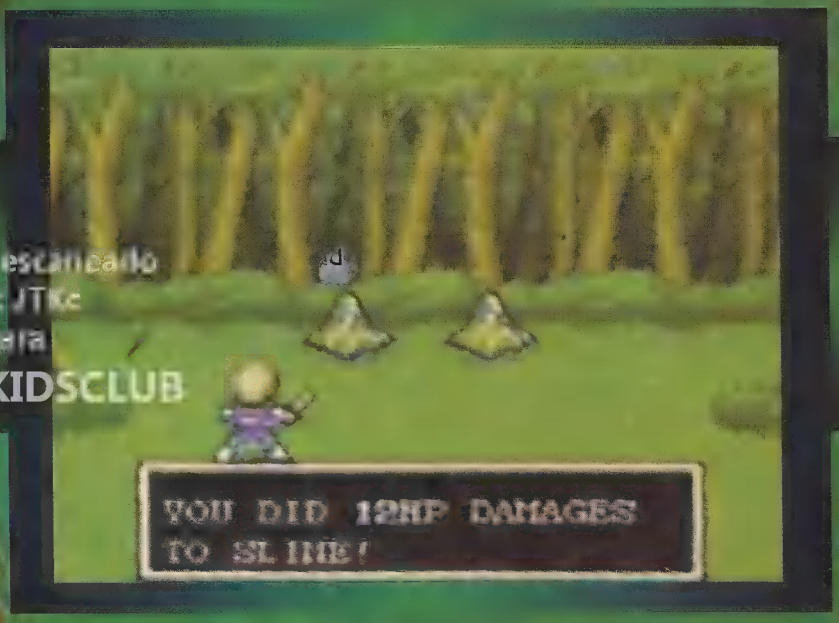
Pero hablemos más concretamente. Hablemos sobre lo que son los RPG. Sus iniciales quieren decir Role Playing Game, como dijimos anteriormente, lo que significa que en estos games, vos sos el encargado de cumplir el rol de personaje, vos mismo tenés que elegir las acciones, los movimientos, los caminos a tomar y muchas otras cosas más que, finalmente, hará el épico protagonista de esta aventura compartida.

Una pequeña contrariedad que posee este rubro de juegos es que los menúes y diálogos entre personajes que participan en él están escritos en inglés por lo cual, es necesario tener un muy buen manejo y comprensión de este idioma; de lo contrario, el jugador no entendería la trama del juego y no sabría qué hacer.

Para que te ubiques, quizás reconozcas a este género ya que la perspectiva de juego es desde arriba del personaje. Pero no te confundas, no todos los juegos "con vista panorámica" son RPG, ya que éstos también tienen otras características muy sobresalientes.

A los RPG se los puede dividir en cuatro grupos, con bases muy similares entre sí. Los puros RPG constan de un protagonista principal al cual juego se le unirán más personajes con el mismo objetivo. Todos tienen distintas armas, habilidades y poderes que se irán mejorando y perfeccionando en el transcurso de la larga odisea. El juego se desarrolla principalmente en uno o más mundos, de los cuales tendrás un mapa para explorar de punta a punta. A lo largo del camino, tendrás que descubrir objetos útiles que emplearás en cualquier momento. También tendrás que enfrentarte a distintos enemigos que tratarán de hacer fracasar tus deseos, que varían según la trama del mismo game. Estas batallas se desarrollan en una vista separada a la habitual, obteniendo un paisaje más específico y





Material escaneado
por: JTKe
para
/TOPKIDSCLUB

detallado, que incluye a los combatientes. En las luchas no tomarás el control absoluto de tu heroico personaje y sus amigos, sino que mediante un menú de opciones decidirás si pelear, escapar o usar magia, entre muchísimas otras cosas. Esto puede sonar aburrido, pero cuando le tomes la mano y puedas ejecutar tus propias técnicas y habilidades, te parecerá divertidísimo y apasionante.

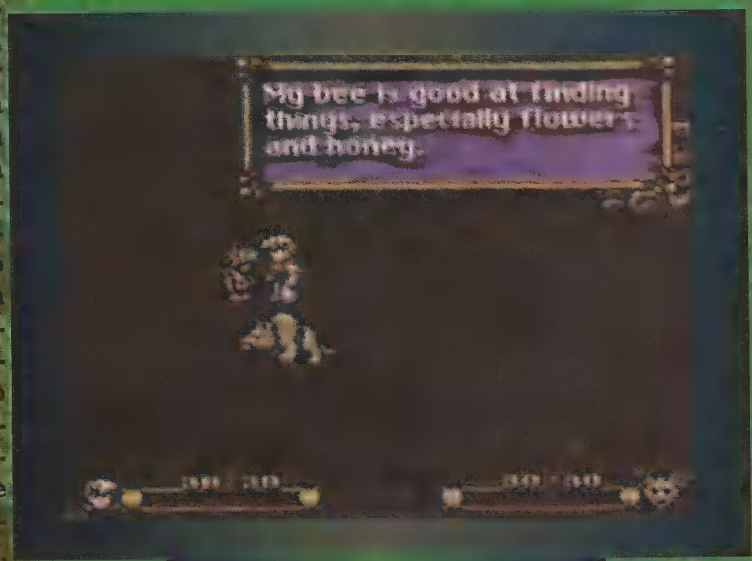
Por otro lado, no podemos dejar de decirte que Square Soft, una de las marcas más importantes en la creación de RPG, es la productora de la espectacular serie Final Fantasy, que refleja fielmente esta modalidad de juego.

Luego están los ACTION/RPG, en los cuales se tienen en cuenta las mismas características que en los RPG puros, con la amplia diferencia de que en las batallas no se utilizan menúes ni opciones sino que el juego te ofrece un absoluto control en tu personaje, en los movimientos y golpes a realizar. De esta manera se requiere una gran habilidad y destreza en el control. Estas aventuras no son estrictamente lineales en cuanto a los momentos de alta tensión, sino que la libertad te proporciona mayor técnica, movimiento y la deducción de diferentes ataques. Para caracterizar este tipo de juego, podemos nombrar al Secret of Mana, producido por Square Soft, el clásico Zelda 3: A Link to the past, o el Illusion of Gaia, producidos por Nintendo.

Otra modalidad es la de Strategy/RPG, la cual se desarrolla en distintos territorios que funcionan como unidades móviles, donde los personajes principales desempeñan su rol mediante tus órdenes, manejadas por medio de menúes. Los temas que se envuelven en este modo de juego son generalmente de guerra, conflictos y hechos históricos. Un game de este tipo es el P.T.O., o el Operation Europe, creados por la compañía Koei, una de las más grandes empresas de Japón.

Y por último están los Simulations/RPG, en los que el jugador utiliza modelos reales de distintos sistemas como pueden ser casas, edificios o máquinas. En este caso, el objetivo no es llegar a un final seguro, sino que se trata de explorar los modelos, crear y acrecentar tu estructura, así sea urbana, rural o futurística. Aquí también deberás utilizar un menú de opciones. Para ejemplificar este caso, nombraremos a un clásico: el Sim City.

Bueno, nos imaginamos que ya tendrás alguna idea sobre los RPG. Te podemos asegurar que si te gustan, no podrás dejar de tener los nuevos títulos a salir, porque con el avance bestial de las consolas, los juegos tienen una calidad impresionante. Estos games cuentan con una gran complejidad en sus gráficos ya que los escenarios necesitan de un gran detalle y, además, los poderes y magias de los personajes están hechas con innumerables efectos especiales. Te lo decimos de verdad, hacete un favor y probá los RPG que, seguramente, no te van a defraudar. Y si lo hacen, no te preocupes: Nintendo, Sega y todas las compañías de video juegos siempre te proporcionarán games de todas clases para satisfacer tus gustos.



Preguntas desde Puerto Madryn

Con atraso -y con las disculpas que corresponden al caso- le contestamos a Daniel Alfredo Vázquez Urrutia, fiel lector de la bellísima ciudad de Puerto Madryn. Daniel pregunta en su carta cómo puede hacer para conseguir los números atrasados de Top Kids. Como el interrogante se repite tanto en cartas como en llamados, aprovechamos la ocasión y les repondemos a todos. Para conseguir los números de Top Kids que no están en el kiosco, lo primero que hay que hacer es hablar con tu kiosquero para saber si él te la puede conseguir. Una vez agotada esta instancia (o sea, una vez que tu kiosquero te haya dado un "no" definitivo), tenés que llamar a las distribuidoras que aparecen en el staff, a la que corresponde a tu domicilio. En tu caso, Daniel, tenés que llamar a la distribuidora del interior.

Una vez aclarado este punto, agradecemos tu carta, Daniel, y en cuanto al comic que pensás mandar junto con tu hermano, te pedimos que por favor no ocupe más de dos hojas porque, si no, va a ser muy difícil que podamos publicarlo. Gracias por la carta otra vez y, la próxima vez que vengas a Buenos Aires, no dejes de venir a visitarnos. Daremos tus saludos al profesor Maquiavello para que su egoteca continúe funcionando a las mil maravillas

Diego Panozzo, de Entre Ríos, hace sugerencias

Recibimos tu carta, Diego y las preguntas que nos hacés sobre trucos ya la pasamos a nuestros expertos para que las contesten a la mayor brevedad. En cuanto a tus sugerencias -la de incluir alguna página de la revista que hable de las películas que se hacen sobre video games, por ejemplo- no parecieron buenísimas. Seguramente, verás algunas de tus propuestas publicadas en los próximos números de la revista. Lo de las credenciales... Bueno.. te pedimos -como a todos- un poco de paciencia. Ya tendrás novedades al respecto.

Top Kids International División Uruguay

Recibimos la carta de Gabriel Guevara, de la hermosisíma ciudad de Colonia aquí, muy cerquita, cruzando el charco. Agradecemos todo lo que decís de la revista y, por supuesto, trataremos que la misma no aumente de precio porque, como vos bien decís en tu carta, a muchos papás "les da justo" para comprarla. Por supuesto que si ganás alguno de nuestros sorteos, te mandaremos el premio allá, a tu ciudad, claro que no podemos elegir cual va a ser. Vos sabés muy bien que en todo esto interviene el azar y bueno, el que te toca, te toca.

Pedidos cumplidos

Luis Oscar Alvarez (16), nos complace comunicarte que ya hemos cumplido con tu pedido, tal como debés haberlo visto en nuestro número de agosto. Nos referimos a Nirvana y esperamos que te haya gustado el informe que publicamos.

En cuanto a que en tu pueblo Makallé (Chaco) no conseguís la revista, te sugerimos que le pidas a tu kiosquero, pedile que la traiga especialmente para vos. Suponemos que él puede hacerlo.

Por supuesto que si ganás algún premio nosotros te lo enviamos y en cuanto a que nuestro programa es el mejor -amén de agradecerte- te decimos que se hace lo que se puede. No te pierdas y seguí escribiéndonos.

Flores y más flores

... Son las que nos envía nuestro lector marplatense Marcelo Vilches. Nos alegra que colecciones la revista y que te hayas puesto contento de que tu persona predilecto -Scorpion- haya aparecido en Top Kids. A nosotros también nos gustan mucho los dibujos que envían nuestros lectores y tus secciones preferidas - los artistas, la pared y el futurómetro - gozan de muy buena salud. En cuanto a la credencial, paciencia, como dijimos anteriormente. Igual te contamos -a vos y a todos los lectores que tienen la misma duda- que ya participás en los sorteos.

¡Pobre cartero! Siguen lloviendo cartas del más diverso tipo y color. Las hay con pedidos, con saludos, con felicitaciones y también con algunos palos. Nosotros, seguimos respondiéndolas todas...claro... con un poco de atraso. Pero no importa. Aquí estamos intentando ponernos al día. Lentamente lo estamos logrando [illegible] sesperes si tu carta no aparece al toque. Podés seguir escribiéndonos a Felipe Vallese 1558 (1406), Capital Federal. Lento -pero seguro- nosotros prometemos publicar tu carta. Y para muestra, aquí van algunas.

Material escaneado por: JTKc para FACEBOOKDESCLUB

Silvio Leiva y el viejo truco

Recibimos tu carta y nos parece bárbaro tu idea de mandar un cupón a nombre de tu hermano -simpre que él esté de acuerdo, claro- así, como vos bien decís en tu misiva, tenés más chance en los sorteos. Claro que si es su cupón el que sale premiado, vas a tener que compartir el premio, ¿no es cierto?. Gracias por decir que el programa y la revista te parecen " fabulosos " y, ahora que el programa va por las tardes, suponemos que sos un televidente fiel ya que no se interpone con el deber de la escuela. Bueno, a vos también te pedimos perdón por el atraso de la respuesta pero, comprendenos: llegan muchas cartas y tenemos que contestarlas a todas,

Material escaneado por: J1Xc para /TOPKIDSCLUB

sin excepción.

Se va la segunda para Daniel Garzilli

Sucede que Daniel es la segunda vez que escribe y, en consecuencia, es la segunda vez que aparece en estas páginas (no te podés quejar, ¿verdad?) . Bueno, nos encanta que te hayan encantado los muñecos de Smoke, Kung Lao, Goro, Shang Tsung y Scorpion. En cuanto a que tratemos mejor al Mega, nos parece que en los últimos números nos hemos ocupado de este tema. ¿Así que además te gusta "Noticias Top Secret", " Novedades" y "El video game del mes"? Bueno, habrás notado que, desde hace un tiempito, tenemos más video games del mes en las páginas de Top Kids. Esperemos que también te hayan gustado estos cambios.

En cuanto a que también te gusta "Bla, bla, bla"... bueno, nos alegra mucho y aquí está tu carta, entonces, en una de tus secciones preferidas de la revista. Sobre lo desparejo de los cambios de la sección "Cambio de mano" (en esta misma página) te decimos que no somos nosotros los que proponemos los cambios sino ustedes mismos, los lectores.

Mamá preocupada

Recibimos la carta de la señora Fabiana de Vera y nos pone muy contentos que mire el programa y lea la revista junto a Alexis, fanático de Top Kids. Gracias por ser nuestros fieles lectores y televidentes y por pensar tan bien sobre ambos productos. En cuanto a la preocupación de Fabiana acerca de las faltas de ortografía que aparecen en nuestras páginas, le decimos que tiene razón y por supuesto, pedimos un millón de disculpas. Obviamente, nosotros coincidimos en que tenemos que esforzarnos más para no trasmitir nuestros "horrores" a los lectores y bueno, en eso estamos. Disculpas otra vez y, prometemos, tratar de no volver a equivocarnos.

Juan Sebastián Nuñez...¡no te cambies!

Recibimos tu carta y, como siempre -juramos que no es verso- nos pone súper pilas todas tus felicitaciones. Como verás, ahora no es necesario que te cambies de colegio para poder ver el programa todas las mañanas. Ya habrás notado que Top Kids tevé va ahora en turno tarde y no será necesario que hagas tanto lío para poder vernos. Nos alegra que te hayan gustado las letras y las canciones de nuestro CD.

La tercera es la vencida

Y sí, la tercera es la vencida... Sobre todo para Martín Vitale, de Capital Federal, quien dice haber enviado tres cartas pero que nunca le hemos respondido ninguna. Llegó tu hora, querido Martín, y aquí mismo ya podés ver tu nombre en letras de molde para toda la eternidad. Gracias por aquello que decís sobre si no publicamos tu carta (el lector dice que no importa, que igual nos va a seguir). Pero bueno, aquí está. En cuanto a tu reclamo de credencial, te decimos lo mismo que a los otros lectores. Ya va a llegar -estamos atrasados también con ese asunto- y te decimos que, aunque no la tengas, eso no impide que participes en nuestros sorteos.

Cotitas

* Nicolás Borjovich: recibimos tu misiva. Trataremos de darle más bola a sega aunque lo de incluir los premios que pedís en los sorteos nos parece más difícil. ¿La credencial? Ya tendrás novedades.
* Pablo Iván Priore, de Mar del Plata. Revisaremos lo de los trucos del MK II, pasaremos tus pedidos a la sección correspondiente y gracias por lo de "re-buenísimo", adjetivo con el que calificás a programa y revista. Y por lo de " ¡Aguante Top Kids! ", también.
*Mario Rubén Ocaraza: miles de gracias por tus felicitaciones. Esperamos que nos mandes algún dibujo ya que te gusta dibujar y los pedidos de trucos, ya aparecerán respondidos en las secciones que corresponden.

Cambio de mano

* Juan Manuel Pereyra Riquelme desea cambiar un megadrive con el MK II, Cool Spot, Streets of Rage 2, Battletoads Double Dragon y un family game con el MK I, Bart Simpson vs. The Space Mutants, Top Gun 1, Top Gun 3, Macros 4, Viper, Super Tennis, X-Men, Girodine y una pistola con el Hogan´s Alley, Duck Shot y Wild Gunman; todo eso por un Super Nes con el Super Mario World y/o el tetris. Los interesados pueden comunicarse con el 924-5511 de lunes a viernes de II:115 A 12:30 y de 19:15 a 22:30. O escribir a Inclán 4230 P. 12 Dpto. "D" (1258), Capital.
* Santiago Serrano quiere cambiar un Sega de 16 bits con dos joypad de 6 botones (A B C y X Y S) y dos juegos: el Super Monaco GP II y World Championship Soccer II, todo eso por un SNES con 1 o 2 Joysticks y algún juego. Si alguien cumple con los requisitos, puede comunicarse todos los días de II a 20 al 795-3266.

TOP SECRET

TODO LO QUE QUERÉS SABER PERO QUE NADIE SE ATREVIO A CONTARTE, LO ENCONTRAS EN ESTAS PAGINAS CON TODA LA INFORMACION SUPER EXCLUSIVA QUE VOS ESPERAS

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

ZONA NINTENDO LO NUEVO SOBRE EL ULTRA

Quizás este es el juego más esperado para el Ultra. Para muchas personas en Japón y Norteamérica y, a decir verdad, nosotros también estamos incluidos dentro de este grupo de ansiosos. ¿Por qué? Véamos....

Estas son imágenes de una versión muy preliminar del juego Final Fantasy 4. Las fotos no son de la mejor calidad ya que fueron tomadas directamente de la pantalla. Pero, no obstante, se puede apreciar que el game es, literalmente, una obra de arte. Vayamos a las fotos. En una de las imágenes se ve a un personaje femenino conjurando un hechizo. Luego, se observa que del cielo sale un rayo con un dragón, que lanza fuego al enemigo. Lo que no podemos observar es que todo esto está en una pantalla.

En síntesis, el Ultra va a ser increíble. Lo produce Square, la empresa que crea los mejores RPG del mundo.

Y SOBRE EL CONTROL...

Los últimos chismes dicen que el control va a ser algo especial. Hay quienes afirman que no será como la mayoría de los controles que tenés o que conocés. En éste, vas a tener que introducir la mano en él. Tal como lo leés.

CAPCOM Y NINTENDO

Grandes rumores apuntan a que el Street Fighter 3 va a ser exclusivo para el Ultra por un año... ¿será verdad?.

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB

EL GRAN JUEGO DE SNES

Luego de Yoshi´s Island, Nintendo anunció lo nuevo de SNES. Sí, es un sueño hecho realidad. Square y Nintendo, los dos titanes en la materia, se unen dando lugar al proyecto más ambicioso desde... desde siempre. Este game hace ver al Donkey Kong Country como un juego de niños en cuanto a gráficos (como vés en estas fotos, 75% terminados). Ni bien sepamos algo más, te lo hacemos saber.

ZONA SEGA

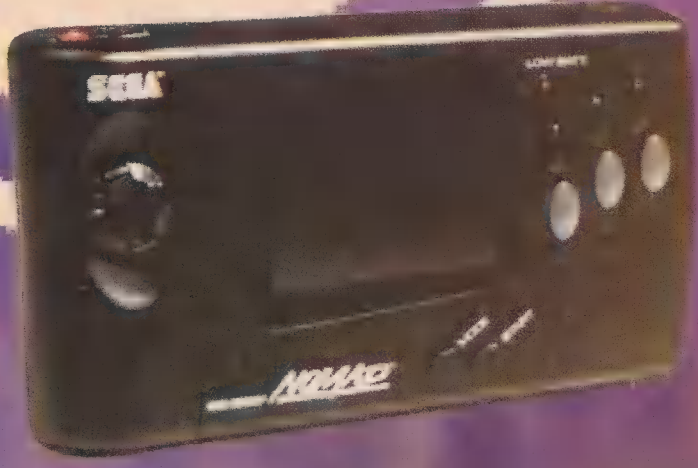
Sega presentó su nuevo sistema portátil, el nómad, que es un génesis portátil. Parece un aparato interesante. La pantalla es de mucha calidad y saldría a partir del ´96.

TOHSHINDEN EN SATURN

El juego Tohshinden de Takara está siendo convertido para el sistema de Sega. Tendrá un personaje más pero, los gráficos parecen peores.

ZONA SONY

Capcom está produciendo un game para Sony que parece ser muy especial. El nombre es Resident Evil dónde tomás el rol de un moderno policía que debe recorrer una casa en búsqueda de monstruos y zombies. Los gráficos son de primera calidad y, según Capcom, la jugabilidad no se queda atrás.



Material escaneado por UTK para TOP KIDS COMIC
/TOPKIDSCOMIC

Sebastian Riesco

MORTAL KOMBAT

Y EL CABALLERO DE BRONCE

Material escaneado por JTKe para TOPKIDSCLUB

Erase una vez

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

Leer nunca pasa de moda. Y los libros, tampoco. Vos podés inmiscuirte en la biblioteca de tus viejos y descubrir algún libro que ellos tienen guardado desde su más tierna infancia y... ¡sorpresa!. Lo que dice ese viejo volumen, de páginas amarillas y tapas tal vez destrozadas, te resulta súper interesante a pesar de que no tenga nada que ver con los tiempos que corren.

Sucede que las buenas historias nunca pasan de moda.

Una de la selva

¿Querés que te demos pruebas? Bueno, el mes pasado ya te hablamos de Mafalda quién a pesar de ser una treintañera, tiene tanta vigencia y actualidad como si papá Quino la hubiera creado el año pasado. Pero no es sólo ella.

En esta oportunidad te vamos a hablar de un clásico de los clásicos, musa -¿muso?- inspiradora de películas, comics y series de televisión. Te vamos a hablar nada más -y nada menos- que de El rey de los monos: Tarzán.

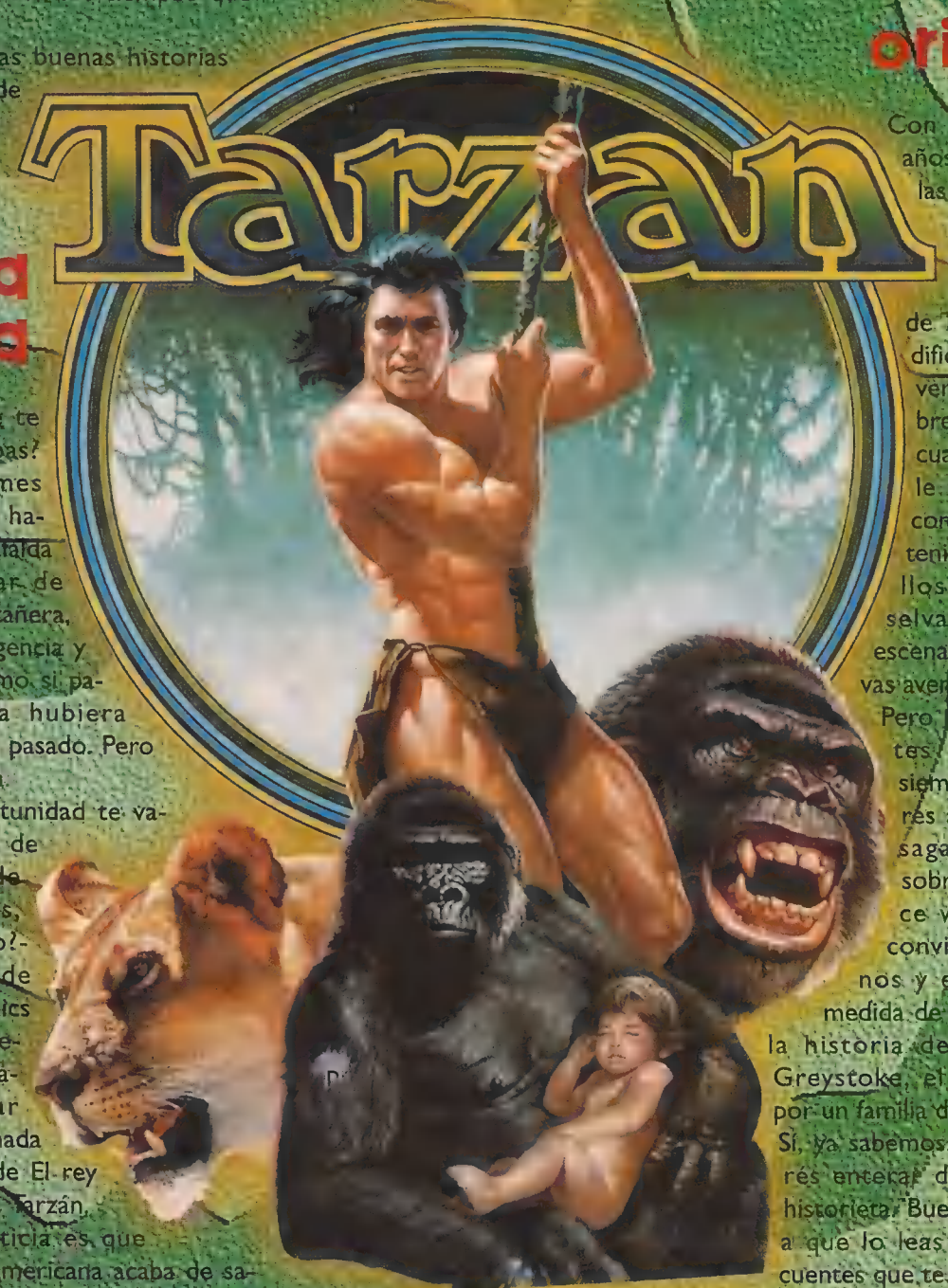
La buena noticia es que Editorial Sudamericana acaba de sacar a la venta dos volúmenes completísimos con las historias originales del amo y señor de la selva. Se trata de Tarzán de los monos y El regreso de Tarzán, de Edgar Rice Bourroughs.

Nada mejor que el original

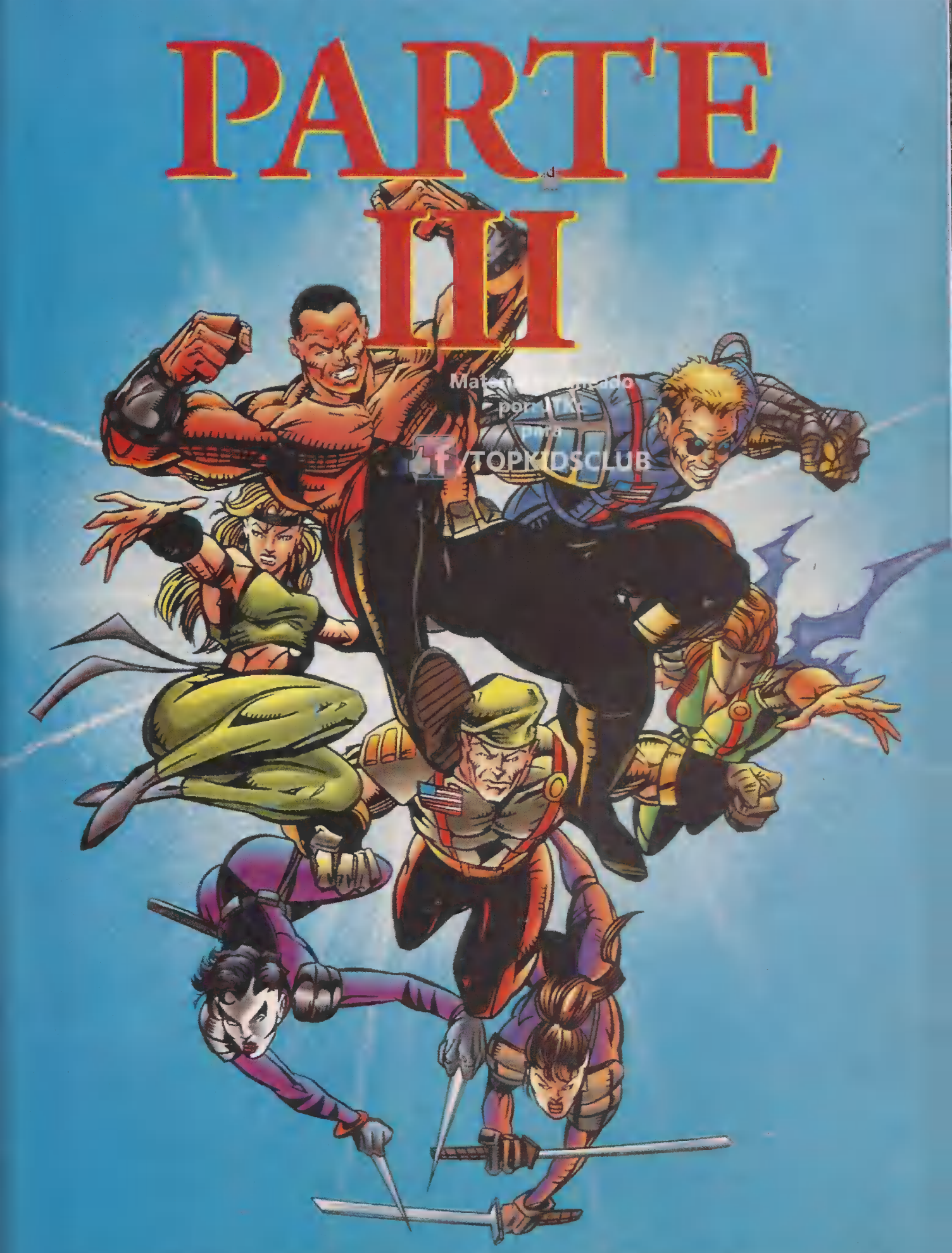
Con el correr de los años, y siguiendo con las necesidades impuestas por el cine y la televisión, la historia de Tarzán se fue modificando hasta convertirlo en un hombre modernísimo al cual, por poco, sólo le faltaba un Movicom. Eso sí, siempre teniendo a la maravillosa e imponente selva africana como escenario de estas nuevas aventuras.

Pero las primeras partes -y originales- siempre son superiores a las remakes. La saga de Burroughs sobre Tarzán nos hace viajar a la selva, convivir con los monos y emocionarnos a medida de que descubrimos la historia del hijo de Lord Greystoke, el bebé adoptado por un familia de simios.

Sí, ya sabemos.... Ahora te querés enterar de cómo sigue la historieta. Bueno... te invitamos a que lo leas y, después, nos cuentes que te pareció.



PARTE III

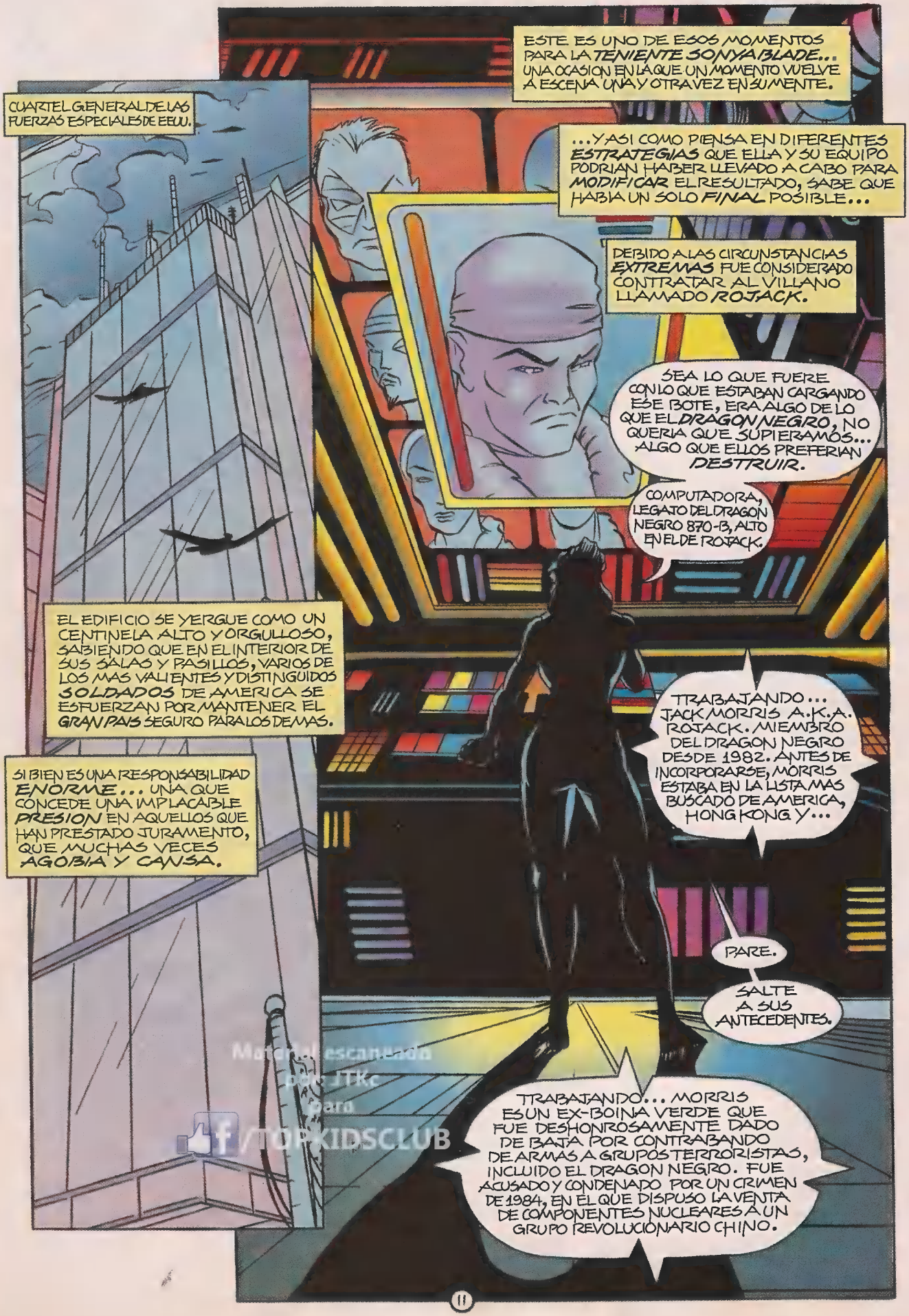


Material ... por ... para /TOPKIDSCLUB

MORTAL KOMBAT U.S. SPECIAL FORCE 1. 1995. 1992 MORTAL KOMBAT ® ES UNA MARCA DE MIDWAY MANUFACTURING COMPANY PUBLICADO BAJO LICENCIA DE MALIBU COMICS

Material escaneado por JTK para VTOPKIDSCLUB

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB



Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

NOS HEMOS TOPADO CON EL *MISMO TIPO* DE *PROBLEMA*.

¿COMO VA EL *CONFLICTO*, SONYA?

NO MUY BIEN, ESTOY PREOCUPADA, *DR. BOONE*. HE EXAMINADO EL EXPEDIENTE DE ROJACK BASTANTES VECES, ESPERANDO ENCONTRAR ALGO QUE AYUDARA.

AUNQUE EL ARCHIVO REBOZA DE INFORMACION SOBRE EL, NO HAY NADA QUE AYUDE AHORA MISMO.

EL EQUIPO DE INVESTIGACIONES A CARGO DEL INCIDENTE DE LA MARINA RESCATO ESTO. LAS MARCAS EXTRAÑAS SON *INDESCIFRABLES*. EL PERIODO DE CARBON LO HACE DEMASIADO ANTIGUO PARA HABER SIDO *HECHO POR EL HOMBRE*, Y PARA *EMPEORAR* EL *ASUNTO*... *NO PODEMOS IDENTIFICAR* EL MATERIAL DEL QUE ESTA *FABRICADO*.

VARIAS DE LAS BARRAS DE ORO ENCONTRADAS EN LA ESCENA TIENEN ESTAS *MISMAS* MARCAS. Y NO HAY COOPERACION DEL *UNICO* MIEMBRO SOBREVIVIENTE CAPTURADO, *TREAD*. ORDINARIAMENTE YO DIRIA QUE EL *DRAGON NEGRO* ES COMPETENTE PARA LOS VIEJOS TRUCOS CON CONTRABANDO INTERNACIONAL Y ROBO...

...PERO ESTA VEZ, SONYA...

...ESTA VEZ ES ALGO *GRANDE*.

Material escaneado por: JTKc para
WORKIDSCLUB

CONTINUARA...

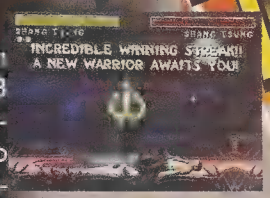
EL CAMION INTERACTIVO ESTA ENTRE NOSOTROS

¡SI! UNA DE LAS NOTICIAS DEL AÑO: EL NINTENDO TRUCK YA COMENZO SU RECORRIDO PARA QUE TE DIVIERTAS CON LOS GAMES DEL MOMENTO. ¿CUALES? ¿DONDE? ¿COMO? TENÉS QUE LEER TODA LA NOTA, SI QUERÉS ENTERARTE DE MAS

Nintendo®

WORLD TOUR

Material escaneado por DJKe para TOPKIDSCLUB



Imaginate un trailer de 13 metros de largo. Y, dentro de él, montones de pantallas con el Killer Instinct, el Mortal Kombat III, el Donkey Kong Country 2 y el Yoshi's Island.

Imaginátelo en los lugares a donde vos vas cuando salís con tus amigos o cuando estás de paseo con los viejos... O donde vas a pasar tus más que merecidas vacaciones.

Bueno... ¿Ya está? ¿Te lo imaginaste? Ahora, dejá de soñar y preparate para convertir ese sueño en realidad. El Nintendo Truck ya está entre nosotros con todo esto que pensamos juntos y muchas sorpresas más.

¡QUIERO IR YA!

... Y nosotros también. Para ubicarlo y tener el cronograma del Nintendo World Tour nada mejor que mirar de lunes a viernes Top Kids donde Pablo te dará la ubicación exacta para ir y jugar. O consultar todos los meses esta página de la revista donde te daremos con precisión los puntos de encuentro de cada mes. Pero, desde ya, te adelantamos que el Nintendo World Tour, en los próximos 12 meses, recorrerá Capital e Interior para que todos tengan posibilidad de divertirse y jugar.

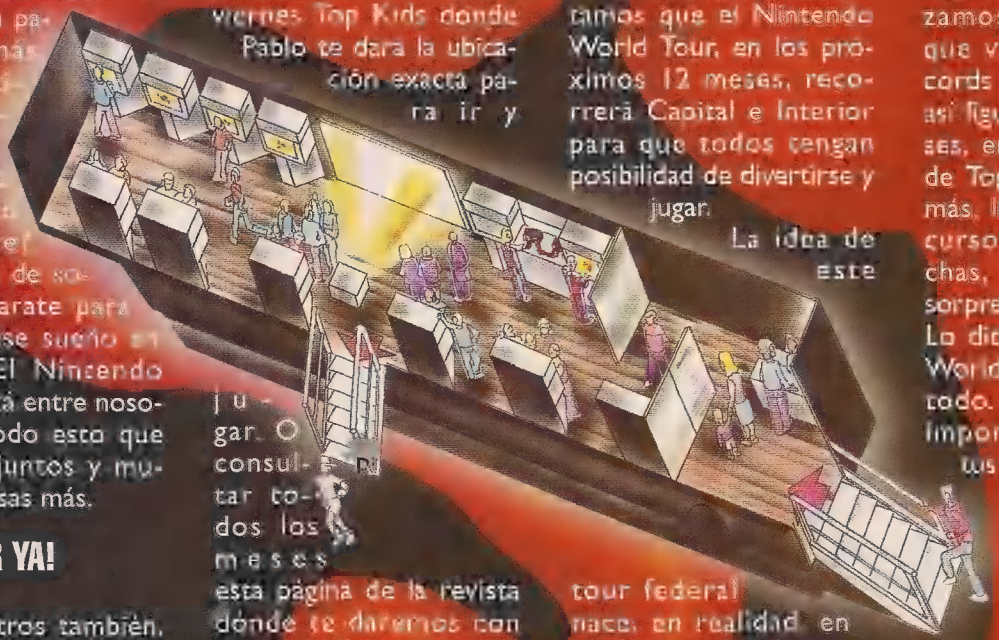
La idea de este tour federal nace en realidad en los Estados Unidos dónde funciona un trailer con las mismas dimensiones y los mismos juegos que hoy mismo, vos, tenés oportunidad de jugar en nuestro Nintendo Truck.

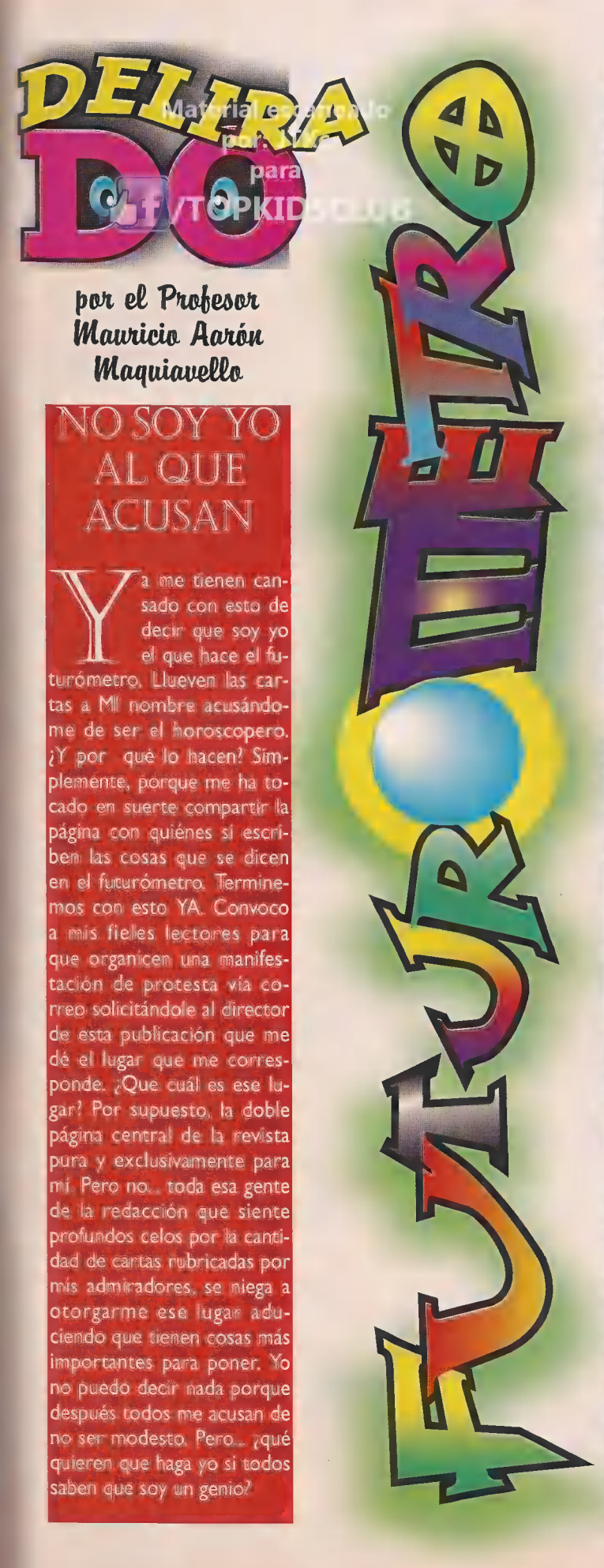
¡Claro! Un montón de consolas de Super Nintendo, instaladas en muebles interactivos tipo arcade y, además, el Virtual Boy y el Game Boy Play it Loud, todos para vos y a tu entera disposición.

BATIENDO RÉCORDS

Te contamos nada más que al principio... como para despertarte las ganas y como para que, desde ahora, te prepares para sumarte al tour. Sólo podemos decir que este viaje se viene con todo. Desde ya, comenzamos por invitarte a que vengas a batir récords a nuestro truck y así figurar todos los meses, en nuestras páginas de Top Wins. Pero, además, la gira tendrá concursos, premios y muchas, muchísimas otras sorpresas...

Lo dicho: este Nintendo World Tour se viene con todo. Y lo que es más importante: con todos tus juegos.




DELIRA DO
FUTUROMETRO

Material escaneado por: Lyra para /TOPKIDSCLUB

por el Profesor Mauricio Aarón Maquiavello

NO SOY YO AL QUE ACUSAN

Ya me tienen cansado con esto de decir que soy yo el que hace el futurómetro. Llueven las cartas a MI nombre acusándome de ser el horoscopero. ¿Y por qué lo hacen? Simplemente, porque me ha tocado en suerte compartir la página con quiénes si escriben las cosas que se dicen en el futurómetro. Terminemos con esto YA. Convoco a mis fieles lectores para que organicen una manifestación de protesta vía correo solicitándole al director de esta publicación que me dé el lugar que me corresponde. ¿Que cuál es ese lugar? Por supuesto, la doble página central de la revista pura y exclusivamente para mí. Pero no... toda esa gente de la redacción que siente profundos celos por la cantidad de cartas rubricadas por mis admiradores, se niega a otorgarme ese lugar aduciendo que tienen cosas más importantes para poner. Yo no puedo decir nada porque después todos me acusan de no ser modesto. Pero... ¿qué quieren que haga yo si todos saben que soy un genio?

Aries:

Mes hiper romántico para todos los arianos. Aquellos que se hayan peleado se reconciliarán y los que hasta hace poco tiempo morían de amor por fulano o sutana tendrán, durante este mes, una oportunidad.

Tauro:

Los taurinos están planeando sus vacaciones y eso los mantiene más que ocupados. Por otro lado, el fútbol, la natación y la práctica de otros deportes, ocupan todo su tiempo libre.

Géminis:

Todavía no aflojen con el cole porque, aunque el clima de vacaciones sea total, la escuela no terminó. Lo demás, no podría andar mejor: todo marcha sobre ruedas.

Cáncer:

Los románticos cancerianos verán concretados sus romances durante este mes. Por suerte, ya se olvidaron de los "ex" y los romances que llegan están completamente superadores a los que los tuvieron ocupados durante el invierno.

Leo:

Los nuevos games los tienen a maltraer. Insisten con todas las novedades y... ¡albricias! tanta perseverancia tendrá sus frutos. No habrá enemigo y juego que pueda ocultarles sus secretos.

Virgo:

Dejen los rayes para otro momento. No se peleen con sus hermanos y traten de tomarse la vida con una filosofía propia de los tiempos que corren: Don't worry, be happy. Con esta frase como máxima de cabecera, todo andará sobre ruedas.

Libra:

Algunos viajes importantes se anuncian durante este mes. Y lo mejor de todo es que son... ¡geniales!. Hay muchas posibilidades: la playa, la montaña y hasta es posible un anuncio de viaje a algunos de los Disney del mundo... Che... si se da, traigan algún souvenir.

Escorpio:

Nuestros amigos escorpianos tendrán que abocarse un minitoque a matemática porque si no, marzo será un destino cruel y absurdo. Con lo demás, las cosas marchan geniales.

Sagitario:

Los nacidos bajo este signo tendrán aseguradas sus vacaciones en este noviembre. Claro, habrá algunas condiciones como levantar las materias que tienen bajas, ayudar en la casa y todas esas cosas que piden los padres. Bueno, no se quejen que después viene lo mejor.

Capricornio:

Alpiste, perdiste. ¿Dejaste pasar la oportunidad de reconciliarte con tu ex-novia (o)?. Tarde piaste, ahora ella (él) está en otra historia y vos sos sólo un recuerdo. En fin, los amigos son una buena solución para estos casos.

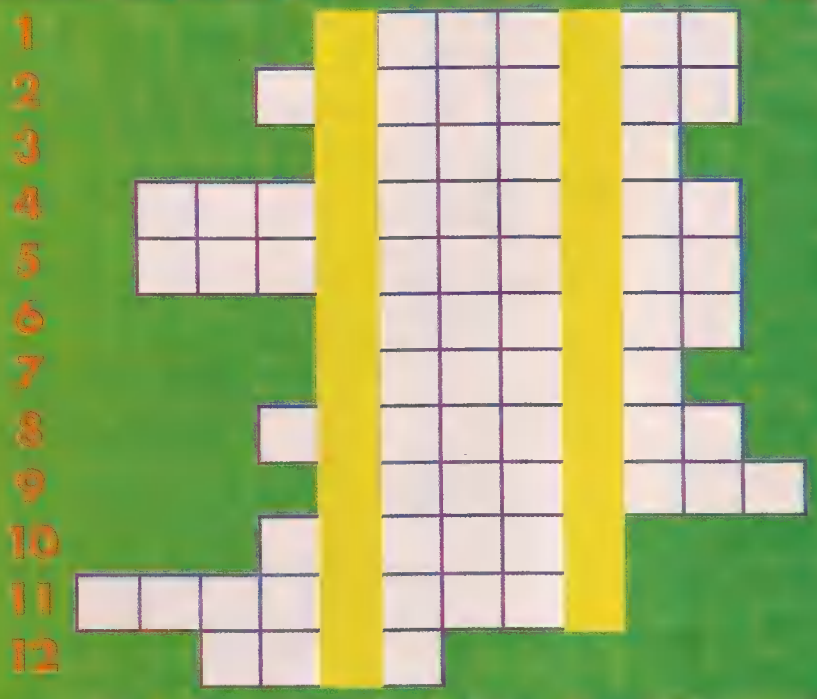
Acuario:

Las tardes de noviembre serán, para ustedes, de lo más apasibles. Irán de los videojuegos al cine y de ahí, a casa. a seguir "castigándose" con una buena cena o largas sesiones de tevé. ¿Qué más pueden pedir?

Piscis:

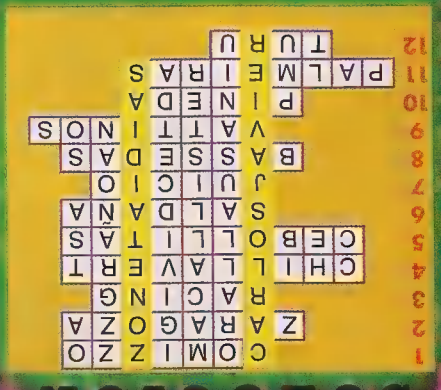
Pescaditos de nuestro corazón: ¿qué están esperando para poner su cuarto en orden? Les diremos que les sucederá si no lo hacen ya: aparecerán las topadoras -fielmente manejadas por mamá- y arrasarán con todo lo que encuentren. Háganlo ya, antes de que sea demasiado tarde.

Grilla futbolera



¡Sí! Ahora pondremos a prueba y sin el joystick tus conocimientos sobre fútbol que, según suponemos, son bastante amplios. Bueno, para comprobarlo, no tenés más que completar esta grilla futbolera donde casi todas las definiciones están relacionadas con el deporte más popular de la Argentina. En las columnas sombreadas, una vez resueltos los enigmas, se podrá leer el nombre completo de un conocido futbolista -defensor, para más datos- de un no menos conocido cuadro de esta Capital. Como siempre -y si te das por vencido- encontrarás la solución al final de esta misma página.

1.- Apellido arquero, morocho él y de pelo largo.
2.- Nombre equipo de fútbol español donde actualmente militan algunos compatriotas.
3.- Nombre equipo de primera división de la Argentina cuyo apodo está relacionado con la enseñanza.
4.- Apellido de controvertido y polémico arquero.
5.- Apodo con que se conoce a las divisiones inferiores de Argentinos Juniors.
6.- Apellido defensor de Boca.
7.- Procedimiento en el cual actúan jueces, abogados, testigos y fiscales (sorry pero no se nos ocurrió nada futbolístico para esta definición).
8.- Apellido jugador de Vélez Sársfield.
9.- (Humberto) Apellido defensor de El Globo de Parque Patricios.
10.- (Mauricio) Apellido defensor de Huracán.
11.- Nombre de club brasileño.
12.- Apodo de jugador de Vélez Sarsfield (y no te damos más pistas porque sino es re-fácil).



SOLUCION

Aldope

Material escaneado por TK para /TOPKIDSCLUB

Datos inútiles

* Las hormigas festejan permanentemente el día del trabajo. En toda su vida no descansan ni un minuto... O mejor dicho, no saben lo que es un colchón porque jamás duermen

* Para las madres que se quejan por el embarazo, aquí tenemos un dato consuelo para ellas. Mientras que las humanas tienen a su bebé en la panza durante 9 meses, las madres elefantes cargan con su crío durante 21 meses y medio. Suponemos que tendrán, además, el triple de los antojos que una mamá humana.

* Saturno, además de anillos, tiene lunas. Según el viaje efectuado por el Voyager en 1981, el planeta posee 18 satélites naturales... uno más de los que se creía hasta aquel entonces.

* En 1979, el japonés Akio Morita creó un sistema de grabación personal que cambiaría el mundo de la música y las vidas de varias generaciones (la nuestra incluida). Fue durante ese año que el nipón, presidente de la Sony, creó nada más y nada menos que el Walkman.

EL PERSONAJE DE TAPA DE TOP KIDS ELEGÍ LA "TAPA"

De democráticos que somos, queremos darte la posibilidad de que seas vos y sólo vos el que elija al personaje de tapa de las próximas Top Kids. ¿Cómo? Es casi sencillo: tenés que votar por algunos de los personajes del Mortal Kombat III -y que no hayan aparecido en nuestros números anteriores- o bien elegir algunos de los personajes del Killler Instinct. Los más votados, aparecerán sucesivamente durante los primeros números de las revistas de 1996. Envianos cualquiera de los dos cupones que aparecen en esta misma página señalando a tu preferido. Como siempre, remití tus cartas a Felipe Vallese 1558 (1406), Capital o llamá a nuestra línea 0-600- 1234-4. En caso de que optes por la palabra escrita, el sobre -si podés- identificá a esta sección con la leyenda "el personaje de tapa". Tu voto, es el que elige la próxima portada de Top Kids. No nos falles.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

KILLER INSTINCT
YO QUIERO QUE EL PERSONAJE DE TAPA SEA:

- -Jago
- -Fulgore
- -Chief Thunder
- -Cinder
- -Black Orchid
- -Glacius
- -T.J.Combo
- -Spinal
- -Cyberwulf
- -Riptor
- -Eyedol

MORTAL KOMBAT III
YO QUIERO QUE EL PERSONAJE DE TAPA SEA:

- -Kabal
- -Sektor
- -Sheeva
- -Nightwoolf
- -Stryker
- -Chindel
- -Cyrax
- -Motaro

TRYAGAIN

El mes que viene...!

SHAG KHAN

Material escaneado por: JTKc para FACEBOOK TOPKIDSCLUB

Y llegamos al final del gran kombate y, para terminar, te ofrecemos el perfil del enigmático Shao Kahn. Y todos sus trucos, tomas y combos.

la historia del TOP ROCK

Después de su último mega concierto porteño, te invitamos a conocer toda la historia de Bon Jovi, el niño lindo que, además, hace buena música.

FUTURÓMETRO

En el próximo número, el futurómetro de Top Kids te da en exclusiva todo el '96. Vacaciones, proyectos y futuros romances serán adelantados con precisión matemática por nuestro oráculo.

TOP TRICKS

¿Que no sabés como pasar de nivel en el Yoshi's Island?. ¿Que tenés dudas de cómo se hace para ganarle a Glacius en el Killer Instinct? Y... ¿para qué estamos nosotros, entonces? En nuestras páginas de Top Tricks, todas estas dudas pasarán a ser juegos de niños.

LOS TOP IDOLOS

Hugo Orlando Gatti. El Loco... un verdadero ídolo de Boca y de todo el fútbol argentino. Toda su historia, en el próximo número de tu revista.

TRYAGAIN

Only For Nintendo®

KILLER DAY

30 de Agosto

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

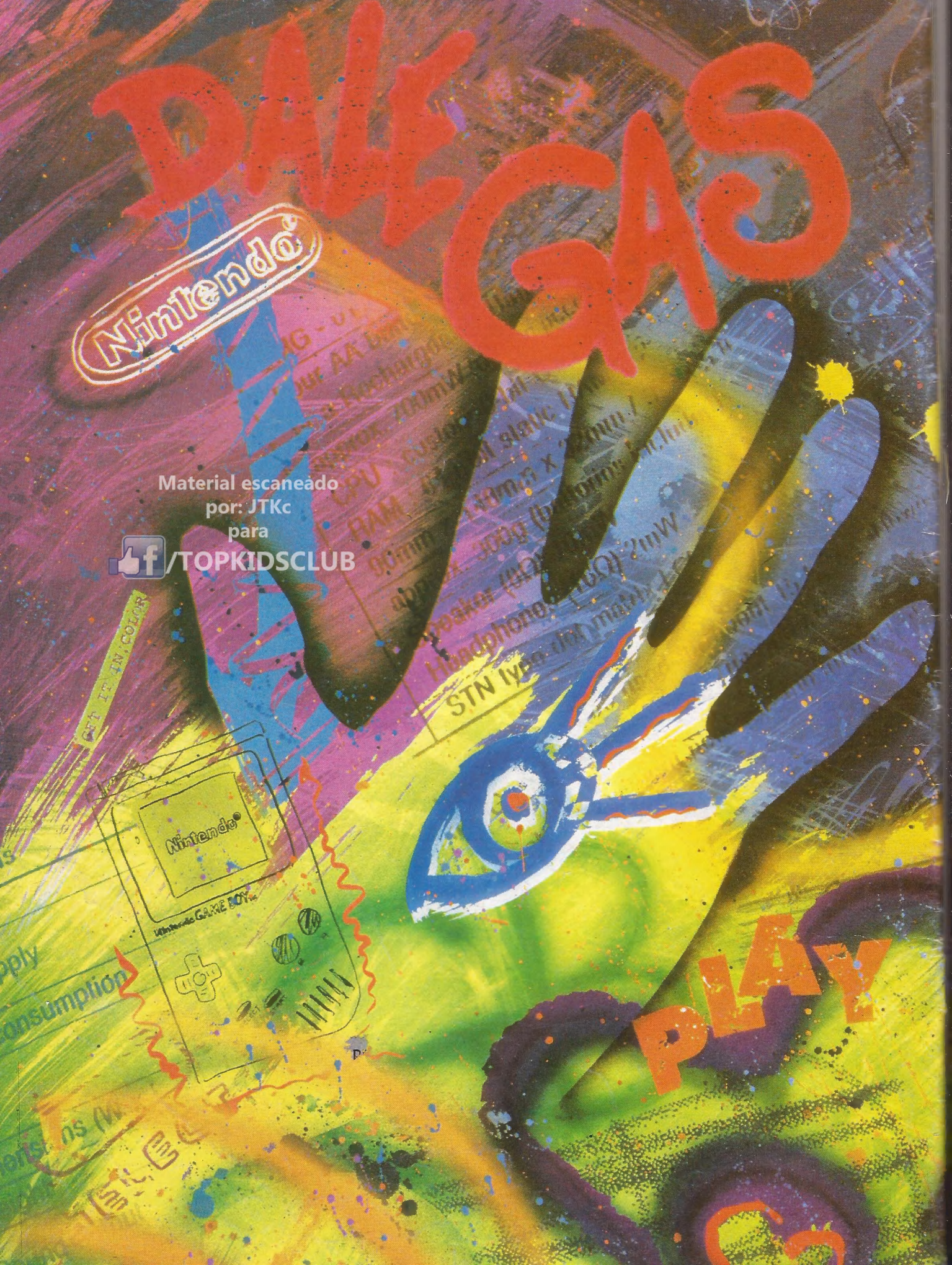
Only For

KILLER CUTS™ MUSIC CD INCLUDED INSIDE!

AHORA PARA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GRATIS

CON LA COMPRA DE LOS PRIMEROS 1000 CARTUCHOS NINTENDO TE REGALA UN CD CON LA BANDA ORIGINAL DE KILLER INSTINCT


DALE GAS
Nintendo
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Nintendo
PLAY